TOKYO GAME SHOW 09: HATVAN JÁTÉK A JAPÁN KIÁLLÍTÁSRÓL!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

80.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!



/O TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK PC//PS2//PS3//X360

FIFA 10

BÁR NEHEZEN HITTÜK, DE SIKERÜLT ALAPOSAN FELÜLMÚLNI A TAVALYI RÉSZT!

/O TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK PS3

UNCHARTED 2

MINDEN IDŐK TALÁN LEGINKÁBB FILMSZERŰ JÁTÉKA – AZ ÉV PS3-AS BAJNOKA!

/O TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK PC//PS3//X360

OPERATION FLASHPOINT 2

AMÍG VÁRSZ A MODERN WARFARE 2-RE, PRÓBÁLD KI, HOGY MILYEN IS AZ IGAZI HÁBORÚ!

2009. október
799,-

/O EXKLUZÍV TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK X360

FORZA3

KÖZEL HÁROM ÉV VÁRAKOZÁS UTÁN ITT VAN AZ ÚJ FORZA – VAJON AZ A KŐKEMÉNY SZIMULÁTOR LETT, MINT AMINEK BEÍGÉRTÉK?

TESZTEK

THE BEATLES: ROCK BAND // MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 // DEAD SPACE EXTRACTION // NHL 10 // NINJA GAIDEN SIGMA 2 // GRAN TURISMO // WET // MAJESTY 2 // STAR WARS: REPUBLIC HEROES // SCRIBBLENAUTS // METROID PRIME TRILOGY // MANA KHEMIA 2



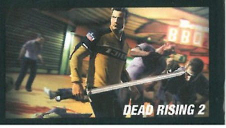
FINAL FANTASY XIII



GRAN TURISMO 5



ENSLAVED



DEAD RISING 2


A belépés ingyenes!
budapest Gameshow '09
WCG 2009
WORLD CYBER GAMES
Windows 7
www.budapestgameshow.hu
09/10/31
Budapest Papp László Sportaréna
EXKLUZÍV JÁTÉKBEMUTATÓK
JÁTÉK BAJNOKSÁGOK
LÁTVÁNYOS SZÍNPADI PROGRAMOK
KASZKADŐR BEMUTATÓ
WORLD CYBER GAMES MAGYARORSZÁGI DÖNTŐ
WORLD CYBER GIRLS SZÉPSÉGVERSENY
WINDOWS 7 PREMIER
FORZA 3
MODERN WARFARE 2
FIFA 10
ASSASSIN'S CREED 2
HALO 3: ODST
DRAGON AGE: VÉRVONALAK
KEDVEZMÉNYES JÁTÉKVÁSÁRLÁSI LEHETŐSÉG!
Microsoft
XBOX 360
hp
SAMSUNG
lenovo
ACTIVISION
ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
SAMSUNG PLEOMAX
RTL KLUB
UBISOFT
SIDEWINDER
EA
Pioneer
AVON
NCSOFT
CDPROJEKT
Edifier
RENRAKU interactive
HOLD FÉNYTEAM
CENEGA
PC WORLD
COMPUTERWORLD
FHM
GameStar



Impresszum

576 KByte

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126

SZIASZTOK!

Nagy örömömre szolgál, hogy hivatalosan is megnyithatom a 2009-es nagy őszi szezont, befutottak ugyanis a legnagyobb címek, a legtöbbek által várt játékok tesztverziói. Megérkezett az Uncharted 2, amely minden téren felülmúlta elődjét, és gyakorlatilag minden vetélytársát is. Lehet, hogy sokan küszködnek a PS3-as fejlesztésekkel, de a Naughty Dog bebizonyította, hogy nincs lehetetlen, ha az ember profi, kreatív és gyakorlatilag végtelen büdzsé áll rendelkezésére. E mellett elhasználtunk pár autót a Forza 3-ban is, és itt bebizonyosodott, hogy a túl nagyszájú nyilatkozatok képesek visszaütni – még akkor is, ha egy remek játékkal van dolgunk... De elfogyna minden hely, ha a tesztjeinket fel akarnánk sorolni, hisz a PSP-s Gran Turismotól az Operation Flashpoint 2-n át a FIFA 10-ig bezárólag minden stílusban volt jelentkező a figyelmünkre. A tempó nem áll meg, novemberben ismét óriási nevek kerülnek terítékre...

Előző hónapban a GamesCom, most pedig a Tokyo Game Show küldte szabadságra megszokott híreinket és előzeteseinket – reméljük élvezitek az információdömpinget, hisz most hatvannál is több játék került pennavégre. Élmény volt egyébként játékszeretőként bejárni a japán fővárost, hisz nem csak Akihabara kínált lépten-nyomon hatalmas élményt (pedig maid-caféban nem is voltunk), de gyakorlatilag mindenhol belefutottunk valami érdekesbe: hol a World Ends With You elevenedett meg körülöttünk Shibuyában, hol a Yakuza neonfényes világába léptünk be Shinjukuban, hol egy Final Fantasy XIII-plakát köszönt ránk egy amúgy igen elegáns pláza minden falán Harajukuban; és persze azok a hírek is igazak, hogy majd' mindenki kézikonzollal a zsebében metrózik. Következő számunkig ismét utazgatunk, ám jetlagtől sújtott szervezetünk legnagyobb örömére most csak Európában – ott azonban több helyre is...

Jó játékot!
Grath

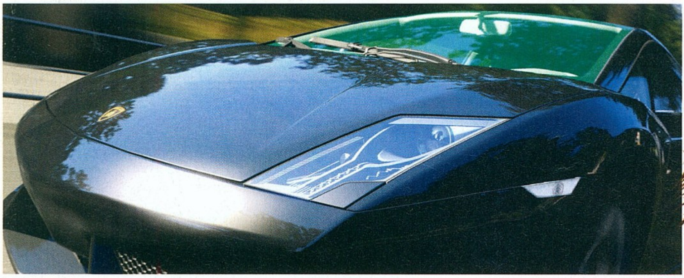
576 KBYTE 12.SZÁM 2009. OKTÓBER

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 TESZTEK

odamondja kritika szemtelen véleményes világos merész őszinte szókimondó beszól

csevegő

Minden, amit nem tudunk a diszkók mai zenei kínálatáról, és a remek magyar politikusokról

Helló!
Nem tudom hány csak PC-vel rendelkező ember olvas titeket, én mindenesetre ilyen vagyok. Nem akarok platformháborút indítani, szelíden kérdezném, hogy ti melyik kézikonzolt tanácsolnátok nekem, ha a lehető legeltérőbb programokkal szeretnék játszani, mint PC-n – azaz nem stratégiákkal, FPS-ekkel. Tudom, hogy ezekből amúgy sincs olyan sok sem PSP-n, sem DS-en, és egy ideig az utóbbi mellett döntöttem is, de az utóbbi számaitokban csak új tenyésznek a PSP-s bejelentések. Szóval nem tudok dönteni, karácsonyra pedig meg akarom lep(et)ni magam az egyikkel. Mit tanácsoltok?
Alas

Ha tényleg az a fő szempont, hogy más élményekre vágysz, mint PC-n, akkor mindenképpen a DS lesz a nyerő. Fura, stílusilag besorolhatatlan játékok várnak rád, méghozzá tömegesen. Persze rengeteg a szemét is, de ha óvatosan halászol, a Professor Laytontól az Ace Attorneyig millió érdekességet találhatsz. PSP-n a következő év tényleg gőzhenger-szerű lesz, de itt a játékok nagy része a hagyományosabb stílusokba sorolható – fantasztikus versenyjátékok vannak például erre a gépre. Itt is van néhány fura ám zseniális alkotás (Loco Roco, Holy Invasion, Patapon stb.), de úgy általában a felhozatal nem olyan tarka.



Sziasztok!
Baromira érdekel a DJ Hero, mert imádom ezeket a zenéket. De nem tudom, hogy megéri e kifizetni egy olyan dekkért (meg a programért) huszon-harminc ezer forintot (tényleg, mennyi lesz az ára?), amit semmi másra nem tudok használni. Ráadásul amennyire utánaolvastam, multiplayer sem lesz benne, vagy legalábbis nem lehet majd négyen játszani, mint a gitáros hősködést. Szerintetek?
Daxter

Egyfelől mi nem dönthetünk helyetted – gőzünk sincs róla, hogy mennyit játszanál a programmal, hogy lenne-e társaságod partizni a cuccal. Mert noha tényleg csak kétfős módot támogat (vagy két DJ egymás ellen, vagy egy DJ és egy gitáros együtt), fantasztikus élményt ad, ahányszor csak próbáltuk, az emberek sorban álltak a kipróbálásáért. A másik dolog, a zenei kínálat – nem tudom pontosan, hogy ezen mit értettél, de nem hagyományos techno/rap zene van a játékban. Igaz, DJ-k mixeltek össze két számot minden, a játékban levő nótához, és tényleg fogós, ritmusos dalokról van szó, de egy Daft Punk vs. Queen, egy Gorillaz vs. Blondie vagy Motörhead vs. Noisia összeállítás azért nem olyan, amit a diszkóban hallasz (oké, nem járunk diszkóba, szóval akár tévedhetünk is…).

Sziasztok!
Olvastam [az augusztusi számban] a cenzúráról írt cikketeket, és azt szeretném kérni, hogy ilyenekről többször ne írjatok. Ne értsétek félre, jó kis írás volt, csak épp ha valaha egy magyar politikus markába jut, azonnal országos téma lesz. A cikkben is említitek, hogy milyen váratlanul kedves dolog, hogy hazánk politikai erői nem használják ki ezt a balhékeverési ürügyet – na szerintem ez nem kedvesség, pusztán tudatlanság. Amint az egyikük elolvasná a cikket, rájönne, hogy ezen a téren még nem leghátul vagyunk (amúgy az ausztrálok vaskalaposságán meglepődtem…), és tenne az ügy érdekében…
Nagy Gábor

Milyen kis pesszimista vagy – miért nem bízol benne, hogy éppenséggel felkarolnák a játékok ügyét, és mondjuk Kanadához hasonlóan kiemelten támogatott gazdasági ágazatként kezelnék a játékfejlesztést? Huh, oké, felébredtünk… ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Il-2 Sturmovik
PS3-as Il-2-t nyert:
Farkas Péter, Pécs

Need for Speed Shift
X360-as Shiftet nyert:
Puskás Attila, Baracska

Wolfenstein
PS3-as Wolfensteint nyert:
Bolya István, Érd

Halo 3: ODST
ODST-t nyert:
Sajtos István, Mándok

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül… A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai (jó sok, mi?)
Metroid Prime Trilogy (06. oldal), Forza 3 (48. oldal), Marvel Ultimate Alliance 2 (54. oldal), Supercar Challenge (56. oldal), FIFA 10 (63. oldal), Champ. Manager 2010 (65. oldal), Wet (67. oldal), OpFlash 2 (70. oldal), Ninja Gaiden Sigma 2 (72. oldal), Uncharted 2 (87. oldal), Gran Turismo (89. oldal), MotorStorm: Arctic Edge (92. oldal)

NYEREMÉNYJÁTÉK

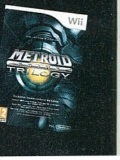


METROID PRIME TRILOGY

A Nintendo felajánlásában kisorsolunk egy példányt a nagyszerű Metroid Prime Trilogyból (Wii, természetesen)!

Kérdésünk: ***mi a neve a sorozat főhősnőjének?***

Cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Metroid legyen)
Határidő: ***2009. november 2.***



HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



A HÓNAP SZTORIJA

DEAD RISING 2

TOKYO GAME SHOW 2009

Na ilyen még nem volt: stábunk (és nem épp arra tartózkodó haverjaink) jelen volt a kiállításon, és bár a japán nyelv jelentett bizonyos mértékű kihívást, sikerült minden akadályt leküzdenünk, és kipróbálni mindent. Igaz, a Heavy Rain demónak katasztrofális vége lett, de például a FF13 vagy a GT5 esetében semmi gondot nem okoztak a japán jelek.



TERROR IS REALITY PARTY

Tokió egyik hangulatos, sajátságosan western-hangulatú kocsmájában rendezte meg a Capcom a Dead Rising 2 bemutató rendezvényét. A teremben patakokban folyt a pia, a kirakott gépeken folyóként hömpölygött a sok vér, a bulit pedig ledér leányok, egy nagyszájú hoppmester és a játék atyja, Keiji Inafune tette még feledhetetlenebbé.



BUDAPEST GAME SHOW 2009

Magyarország kinőtte magát: végre nekünk is lesz valamirevaló játékshow-nk. A szervezőket kérdeztük a kiállítás múltjáról, és az idei, minden eddiginél hatalmasabb rendezvény extráiról. Ha érdekelnek a közeljövő és a közelmúlt legnagyobb durranásai, akkor nem teheted meg, hogy kihagyod az október legvégén megrendezett budapesti partit.





BUDAPEST GAME SHOW



KÉT ÉVE KIS TÚLZÁSSAL ZUGRENDEZVÉNY VOLT, TAVALY MÁR EGY ZSÚFOLT JÁTÉKFESZTIVÁL, IDÉN PEDIG AZ ŐSZ EGYIK LEGNAGYOBB ESEMÉNYE LESZ. MIVEL SOK RÉSZLETET NEM ISMERTÜNK RÓLA, MEGKERESTÜK A SZERVEZŐKET, MESÉLJENEK ŐK, A MÁR A RÉGIÓ MESSZE LEGNAGYOBB JÁTÉKESEMÉNYÉVÉ VÁLT BGS-RŐL. A VÁLASZOKAT VÍGH ATTILÁTÓL KAPTUK, AKI A MICROSOFTNÁL A HANGZATOS ENTERTAINMENT AND DEVICES MARKETING MANAGER CÍMMEL RENDELKEZIK – DE VALÓJÁBAN Ő MR. XBOX.



Kezdjük az alapokkal: mikor és hol lesz megtartva az idei BGS, kiket vártok és mennyibe kerül majd a bejutás?
Október 31-én a budapesti Papp László Sportarénában (reggel 9-től este 6-ig) lesz a BGS 09 és a Windows7 operációs rendszer hazai bemutatója. Ezenkívül vendégül látjuk a Samsung World Cyber Games és a World Cyber Girls rendezvényeket is! Rengeteg programmal várjuk a konzolos és PC-s játékosokat, sőt szeretnénk, ha mindenki elhozná a családját is, hiszen számos egyéb aktivitással, versennyel, tombolával, sportolási lehetőséggel készülünk szórakoztatni a kilátogatókat. Sőt rengeteg PC-t, konzolt, notebookot, kiegészítőt és játékszoftvert lehet majd különleges kedvezményekkel megvásárolni. Ja, és a lényeg: a rendezvény természetesen idén is ingyenes lesz.

A BGS alig két éves múltra tekint vissza; el tudnád mesélni, hogy miként is indult a dolog?
A Microsoft Xbox 360-as csapatával 2007 szeptemberében határoztuk el, hogy csinálunk egy jó kis Halo 3 lan partit. Aztán rájöttünk, ha már kint vannak a gépek, lehetne PGR-ezni is. Aztán szereztünk CoD 4 bétákat, és végül egy csomó más játékot. Gyorsan átneveztük a Halo 3 bulit Budapest Game Show-vá, összetrombitáltuk a játékipar hazai szereplőit, majd két hét alatt megszerveztünk mindent. Mi lepődtünk meg a legjobban, amikor reggel kilenckor a nyitás előtt már ott állt vagy száz ember és várta türelmesen, hogy bejöhessen. De a slusszpoén az volt, hogy éppen akkor szállt el az áram és szegényeket meg kellett váratnunk. A program szerencsére kárpótolta őket, megjelenés előtti játékok, és jó előadások a nagyvásznon. Ez a recept azóta se változott.

A szerény kezdetek után a tavalyi rendezvény már sokkal profibb volt – erről tudsz részleteket mondani?
Az első évben úgy 2000 ember látogatott ki a MOM Park mozijában megrendezett eseményre, míg tavaly a Millenáris Teátrumban már 6000 érdeklődő előtt mutattuk be a szezon legfontosabb játékait, köztük a Gears of War 2-t és a Fable 2-t. Ekkor már éreztük, hogy beindult valami, mert este a királyi tévé esti híradójában is riport volt a buliról (featuring Sasa!). De hát szerencsére a Teátrum is kicsinek bizonyult, ezért döntöttünk idén a legnagyobb befogadóképességű csarnok mellett. Idén már nemzetközi szintű az érdeklődés, hiszen olyan kiállítókkal dolgozunk együtt, mint a Samsung, a HP, az Asus, a Lenovo az Activision vagy a Ubisoft, valamint anyacégünk a Microsoft teljes támogatását is élvezzük.

Mit kell tudni az idei rendezvényről, milyen játékokat lehet majd kipróbálni?
Reményeink szerint a legnagyobb érdeklődésre számot tartó címeket fogjuk prezentálni a színpadon úgymint a Modern



A kibersportok olimpiájának rendezőit kérdeztük

Hadházi Dani mesél a már nálunk is több éves múltra visszatekintő rendezvény legújabb fordulójáról: „Hogy m is az a World Cyber Games (WCG)? A válasz egyszerű: ez a világ legnagyobb számítógépes játékbajnoksága, amolyan e-sport olimpia; és természetesen ez kategóriájának legnagyobbja. Idén például 72 ország vesz részt a küzdelmekben, a döntő ezúttal Chengduban, Kínában kerül majd megrendezésre. Noha összesen 12 különböző játékból lehet indulni, idén hazánk csak a FIFA 09-ben nevezett – viszont rögtön három emberrel, hiszen így nagyobb az esély az éremre, a jó helyezésre. A hazai selejtezőt és döntőt is a BGS mellett, azzal egy időben tartjuk meg, és a verseny első három helyezettje repülhet végül november 9-én Kínába. Nevezni a helyszínen, illetve a hu.wcg.com oldalon lehet, minden virtuális focistát szívesen várunk!"

Warfare 2-t, a Forza Motorsport 3-at, az Alan Wakeet, az Assassin's Creed 2-t, az Avatart, a Dragon Age-et, a Splinter's Cell: Convinctiont, a Star Wars: Force Unleashed Sith Editiont illetve a DJ Herót. De a kiállított gépeken természetesen bárki kipróbálhatja a szezon összes fontos és új játékát a Halo ODST-től a Guitar Hero 5-ig. Ha a fenti játékok közül valamelyiknek a bemutatását az utolsó pillanatban visszamondja az adott fejlesztő, légyszi ne engem lincseljetek meg… [nevet] Mi mindent megteszünk hogy hiánytalan legyen a lista, sőt még meglepetéseket is tartogatunk! Terveink szerint október közepén, az újság megjelenését követő napokban tesszük közzé a végleges játéklistát, ami az 576.hu-n is olvasható lesz.

A játékok mellett másra is számíthatnak a látogatók? Például más témájú események, bajnokságok, versenyek lesznek e?

A Samsung World Cyber Games és a World Cyber Girls eseményei fogják megizzasztani az érdeklődőket (egyik így, másik úgy), de a Windows7-es kalandpark, Fifa 10 focipályák és a Halo 3: ODST laser tag aréna szeretettel várja a kevésbé punnyadt gamereket is. De lesz még zenei színpad, gyereksarok LEGO-val, különleges autószimulátorok, kismillió nyereményjáték és tombola, mobiltelefonos játékbajnokság, Windows7 bemutatók, PC Modder verseny (a Mod Tech Hall 09 rendezvény is itt kerül megrendezésre) és persze a booth babe-ekből sem lesz hiány. Sőt, igazából az egészet csak miattuk csináljuk. [nevet]

Milyen látogatószámot vártok, mivel lennétek elégedettek?

Én azzal lennék elégedett, ha reggel kilenc és este hat között, bármikor úgy tudnék lenézni a küzdőtérre, hogy tömeget látok. Remélem a magyar játékosoknak sikerül az, ami Britney Spearsnek nem, és megtöltjük az arénát!

A fejlődés az eddigi két eseményt tekintve szédületes tempójú – jövőre mire számíthatunk?

Az eddigi rendezvényeken általában kétszer annyian voltak, mint amennyire mi számítottunk. Idén a végső látogatószámot valahol a 8 és a 15 ezer közé saccoljuk. De ha még ennél is többen eljöttök, akkor jövőre építünk egy fedett stadiont, oké? Ha jól sikerül a game show, akkor jövőre még több külföldi kiadót tudunk idehozni és még nagyobb teret fogunk tartalommal megtölteni. Persze előbb éljük túl ezt a mostani bulit. Tudod most nagyon izgulunk, hiszen nekünk és partnereinknek rengeteg munkánk van a rendezvényben, igazán szuper programokkal készültünk és reméljük, hogy ez a látogatóknak is be fog jönni!

Annak idején miért vágtatok bele a rendezvény megszervezésébe?

Mint már említettem Halo 3 partinak indult az egész. Ma már inkább az a cél, hogy a játékvilág kitörhessen lenézett szubkultúra-létéből. Ezért is örülünk, hogy ilyen sokan jönnek el évről évre, így megmutathatjuk, hogy igenis fontos dolog ez kis hazánkban is. Szerencsére a folyamat már megindult, és idén is több cég állt mellénk, mint eddig bármikor. A magyar videojáték-ipar szereplőinek a BGS már a közös ügye. Mindenki kiáll mellette, beleteszi amit tud. Köszönjük nekik, és nektek is, akik eddig is eljöttetek és most október 31-én is eljöttök! ■








Egyenesen Tokióból!











Tokió már önmagában is nagyszerű hely, hát még akkor, amikor az ember a régió legnagyobb játékkiállítása miatt utazik oda. Négy napig tart a show – amiből három és felet sorbanállással tölt az ember. Igen, a TGS kicsit más felépítést kapott, mint az E3 vagy a GamesCom, itt az emberek hajlandóak akár nyolcvan percig is toporogni egy népszerűbb játékért – sőt, a Final Fantasy XIII várakozási idejét jelző táblácskán egyszer 120 percet is láttunk az ultrazsúfolt legutolsó napon.

Sajnos a kiállítás nem volt egy csillogó rendezvény, a nevében szereplő show-t idén már el lehetett felejteni. Persze csini lányok voltak szép számmal, a Capcom is gyönyörű fészkeket épített minden fontos játékának, de úgy általában nem volt nagy felhajtás. A show alapterülete is kisebb volt, mint bármelyik korábbi évben. Ennek köze volt éppúgy a cégek összeolvadásához, mint az általános gazdasági helyzethez; az Atlus például nem akart pénzt költeni saját standra.

Az erőviszonyok amúgy is furcsák voltak európai szemmel, hisz a Namco Bandai vagy a Tecmo Koei legalább akkora standdal rendelkeztek, mint a Microsoft vagy a Sony. A TGS három királya azonban vitathatatlanul a Capcom, a Square Enix és a Level-5 voltak, óriási, szépen berendezett standokkal, egy-egy saját moziteremmel (a Capcomnál nem lehetett leülni, szégyen) és milliónyi játékkal. A Level-5 az utóbbi években elképesztő pénzt termelt a Laytonnal, az Inazuma Elevennel és a bérkódolással (lásd: Dragon Quest IX), a legújabb cuccuk pedig ROiD névre hallgat, és gyakorlatilag egy Steamhoz hasonló digitális rendszer, csak épp japán mobiltelefonokra.

És mi érdekeset láttunk még a kiállításon? Square Enix zeneáruházat, 3D-ben futó WipEout HD-t (egyes pletykák szerint jövőre minden játék igazi 3D-ben fog futni PS3-on egy HDMI-s programcsodának köszönhetően), egy idolok által tartott játékbemutatót a Segánál, amelyet könnyes arcú fiatal srácok tömege izgult végig, Yoji Shinkawát, aki egy interjú közben amúgy mellékesen rajzolt egy fantasztikus Snake portrét (nem tudtuk ellopni). Egy óriási Gundam fejet fél óráig filmező rajongókat a Namco standjánál, egy teljesen japán, így számunkra élvezhetetlen Heavy Raint (egy órás sorbanállás után, köszi), Sega Saturnt hirdető pólókat, egy hentai-boltot, minden idők legehetetlenebb hot dogját, és minden idők legtündéribb reklámlányát a Konaminál. No meg rengeteg játékot, és ezekről szólnak a következő oldalak…



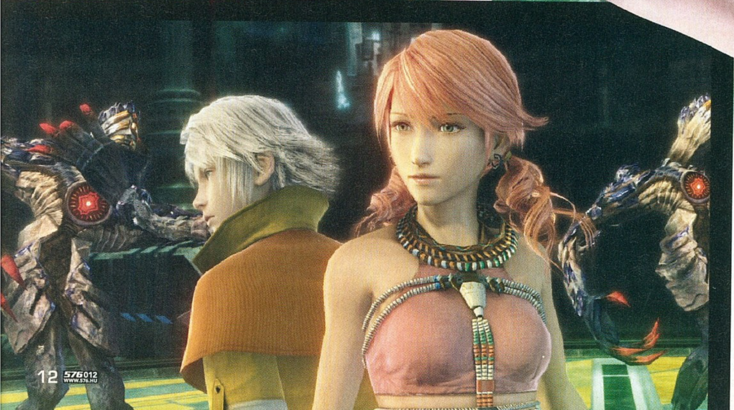
TOKYO GAME SHOW 2009



FINAL FANTASY XIII

PS3 X360

MINDEN IDŐK LEGHOSSZABB IDEJE KÉSZÜLŐ FINAL FANTASY JÁTÉKA – TÖBB, MINT HÁROM ÉVE MUTATTÁK BE, ÉS AKKOR MÁR KÉT ÉVE DOLGOZTAK RAJTA! A KIÁLLÍTÁSON EGY MAJDNEM VÉGLEGES, ÁM TELJESEN JAPÁN NYELVŰ VERZIÓT PRÓBÁLTUNK KI.



FŐSZEREPLŐK ÉS MELLÉKESEK
Három kiemelt központi szereplője lesz a játéknak; mind Cocoonból származnak, de más környezetből, ideológiai háttérből. Lightning a birodalom egykori katonája, míg Snow a Team Nora nevű lázadó csapatot vezeti. Vanille – lásd a szemközti oldalon – a cocooni ártatlanok védelmezője, Snow ismerőse. Mellettük rengeteg más játszható karakter is lesz, például Sahz, az afrofrizurás fickó, vagy Serah, Lightning húga, Snow menyasszonya, szexijapánleányka-imádók bálványa…





Japán Final Fantasy XIII-lázban ég. Nem csak a kiállításon alakultak ki e játék körül a legnagyobb tömegek, nem csak a friss üdítőital, az Elixir képe világított az éjjelnappalik „nemsokára érkezik" hirdetésein, de minden elektronikai, vagy éppen könyvesbolt bejáratánál hatalmas plakátok adták hírül: december 17-én érkezik a játék!

Méghozzá kint csak PS3-ra, hisz az Xbox 360-as változat csak angolul, valamikor 2010 második negyedévében lát napvilágot. Minden játékújság minden száma hosszú oldalakon keresztül foglalkozik a játékkal; a karakterek háttértörténetével, a harcrendszer apró újításaival vagy éppen az új zeneszerző legbelső gondolataival (ez lesz az első számozott FF, amiből Nobuo Uematsu kimarad – ő a Final Fantasy XIV-en dolgozik). Tagadni tehát lehetetlen, ami a nyugatnak idén a Modern Warfare 2, „a" játék, addig ez Japánnak az új Final Fantasy.

Szerencsére jó helyezkedésünknek köszönhetően alig fél órás várakozás után nekieshettünk a programnak, és bár sem a sztoriból, sem a csatában kiadható parancsokból nem értettünk jóformán semmit sem, remekül éreztük magunkat. Két küldetést is végigjátszottunk: az egyikben Snow volt a főszereplő, a másikban Lightning – előbbiben egy romos épülethez (talán templomhoz?) kellett eljutnunk, míg utóbbiban egy hatalmas kikötőben kellett eljutni a megfelelő helyre. A látvány mindenhol pompázatos, a képeken nem is jön le, hogy mennyire kidolgozott minden a karakterek ruháitól és mimikájától az effektekig és a környezetig. Cseppet sem realisztikus, nagyon színes – de gyönyörű.

A harcrendszer újítása, hogy egyszerre csak egy karaktert irányíthatunk, a többiek a küzdelmek alatt kiadott általános parancsoknak engedelmeskedve maguktól csapkodnak. Varázspontok nincsenek, minden cselekedetünk az egyszerű támadástól a tárgyhasználaton át a kombókig és a legdurvább mágiákig akciópontot eszik. A küzdelmek pörgősek, az eidolonok megidézése pedig eszelősen látványos. Ráadásul ez még nem minden, fontos karakterek, játékelemek és fontos játékmódok (talán multi is lesz?) vannak még titokban. ■



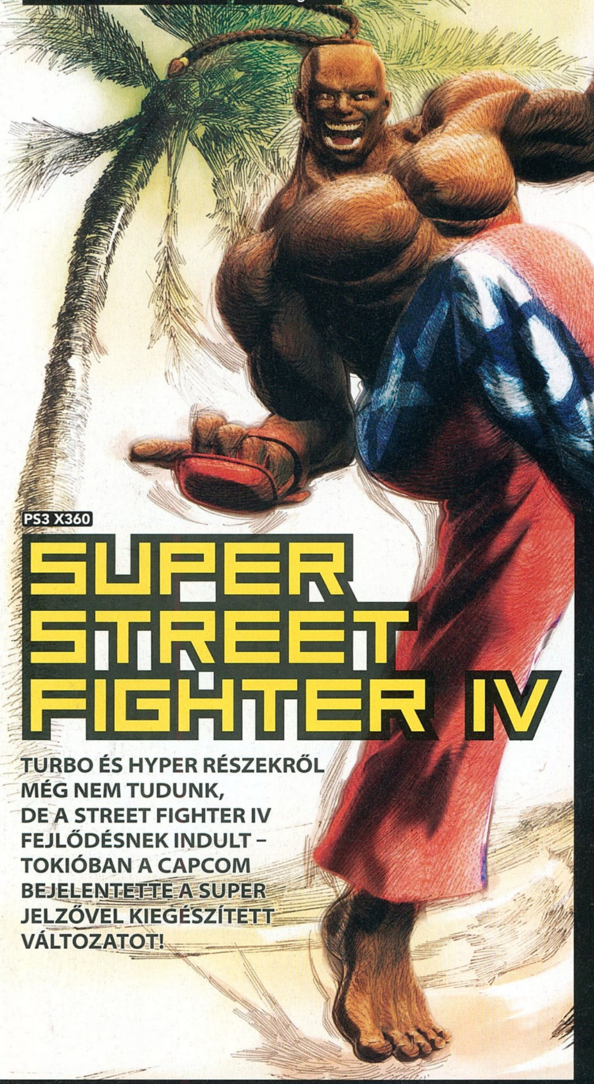






BAHAMUT ÉS TÁRSAI

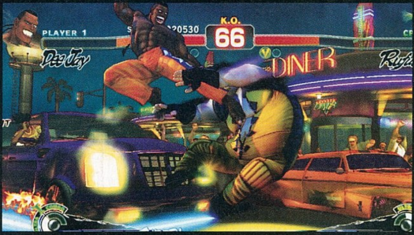
A sztoriban is fontos – hőseink az l'Cie tetoválással hívják elő őket – megidézhető lények gyűjtőneve ezúttal eidolon (á la FF9), és mindenki csak egy ilyen bestiával van kapcsolatban. Idézéskor csak a karakter és a lény maradnak a csatamezőn, a többiek visszavonulnak egy időre – amíg az eidolon életereje el nem fogy (ez magától is pörög visszafelé). Remek szereplés esetén bekapcsolhat a gestalt-mód: ekkor az eidolon átalakul és összeolvad idézőjével: Lightning a harci paripává alakuló Odinon lovagolhat, a két nővérből álló Shiva motorrá olvad össze Snow számára, Sazh Ifritje pedig vérvörös versenyautóvá alakul.



PS3 X360

SUPER STREET FIGHTER IV

TURBO ÉS HYPER RÉSZEKRŐL MÉG NEM TUDUNK, DE A STREET FIGHTER IV FEJLŐDÉSNEK INDULT – TOKIÓBAN A CAPCOM BEJELENTETTE A SUPER JELZŐVEL KIEGÉSZÍTETT VÁLTOZATOT!





Egyfajta jutalomként a régi rajongóknak, pontosabban az eredeti Street Fighter IV tulajdonosainak is kedveskedni akarnak a fejlesztők, így ha mindkét játékkal rendelkezünk, valami extra megnyílik az új változatban – tippünk szerint az eddigi fizetős extra ruházatok…

Igen, beindult a szekér, csakúgy, mint a Street Fighter II-nél és III-nál – jönnek az újabb és újabb kiadások. Igaz, már nagyon nem a kilencvenes éveket írjuk, így nem lesz félévente újabb és újabb verzió – teljes áron legalábbis nem. Ugyan a „Super" nevet kiérdemlő újításcsomag túlontúl méretes egy letölthető pakkhoz (legalábbis ez a hivatalos indoklás), de legalább igen kedvező áron kerül a boltokba, PS3-on és X360-on, valamikor jövő kora tavasszal. A tartalomból a legérdekesebb a körülbelül nyolc új karakter lesz: a régiek közül DeeJay és T. Hawk már tuti visszatérők, és már egy újoncot is be tudunk mutatni: Juri, a koreai harcoslány tae kwon do stílusban küzd. Az új harcosokkal új pályákat is kapunk, de természetesen a régiek is alakulnak kicsit: egyensúlyoznak a kombók között, a gyengébb karaktereket erősítik, Sagatékat picit visszafogják – és bónuszként mindenki kap egy új ultra kombót. Online téren is javítják a dolgot, az egyszerű gyorsításokon, ésszerűsítéseken túl még egy lobbirendszert is kapunk – emiatt aztán nem is lesz kompatibilis a szuper és a nem-szuper változat… ■



RESIDENT EVIL 5 ALTERNATIVE EDITION

PS3 X360



NEM KELL MEGIJEDNI/FELLELKESÜLNI, EZ CSAK A RESI 5 EGY PLUSZ FEJEZETTEL. NO MEG PS3-ON EGY ÓRIÁSI, TÉNYLEG MINDENT ÁTALAKÍTÓ VÁLTOZÁSSAL…

És hogy mi ez a fantasztikus evolúció? Hát a Sony mozgásérzékelő pálcájának használata. Noha végleges neve még nincs a kütyünek (igaz, a Sphere nevet többfelől is hallottuk rebesgetni), már gőzerővel készülnek az ezt támogató új játékok, illetve a felújított régebbiek: a LittleBigPlanet mellett a Resident Evil 5 a másik húzónév. Az Alternative Edition (mire ideér, lehet, hogy Director's Cut lesz a neve – történt már ilyen a RE-történelemben…) PS3-on lemezes kiadás lesz, és minden irányítással kapcsolatos dolgot az új irányítóval végezhetünk el; ezzel lehet célozni, késelni, cuccokat felszedni és használni, és még valahogy közlekedni is – ha akarjuk, merthogy az alapjátékot kihagyók kedvéért a klasszikus irányítás is a program része lesz. A főmenüben egy új opció is lesz, ez három évvel a RE5 elé repít minket, amint Chris és Jill felderítik azt az évek óta lakatlan villát, amelyben az első Resident Evil is játszódott. Ez a pálya X360-on letölthető lesz, e konzolon nem is lesz lemezes kiadás… ■









DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE MULTIRAID SPECIAL

PS3 X360

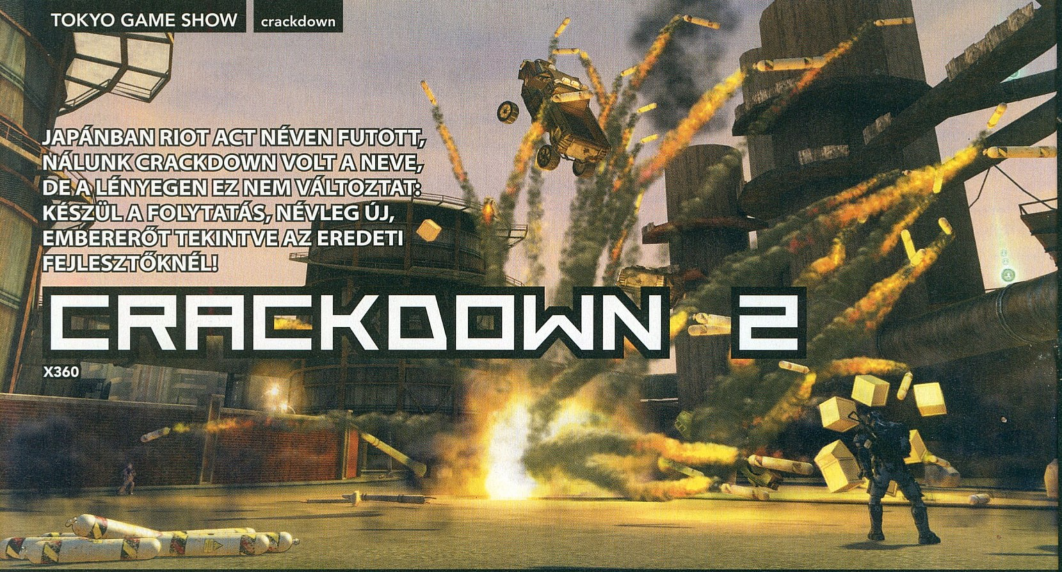
AZ ELKÉPESZTŐEN BONYOLULTNAK TŰNŐ CÍM A VALÓSÁGBAN EGY VÉGTELENÜL EGYSZERŰ JÁTÉKOT REJT…





Fejtsük meg együtt a címet – most szólok, redundáns élmény lesz… A Dynasty Warriors ugye tiszta, mindenki ismeri a sorozatot, elvégre vagy tíz éve van köztünk: magányos harcos egész seregeket mészárol le, Musou támadásai révén akár egyetlen pillanat alatt termelve vagy száz hullát. Strikeforce, ez ugye a Japánon kívül viharosan sikertelen PSP-s verzió neve volt – innen a négy fős multiplayert örökli a játék. És mivel PS3-on, illetve X360-on vagyunk, ez ezúttal már online is játszható lesz. MultiRaid – na ez már nehezebb dió. Valószínűleg arra utal, hogy akár egymás ellen is fordulhatunk, hisz a játékban kettő kettő elleni meccseket is lezavarhatunk – már ha van négy olyan személy, akinek ilyen perverz vágyai vannak. A Special jelző a tartalomra utal: ugyan megkapjuk a PSP-s elöd minden küldetését, negyven karakterét, sőt, mind a 19 letölthető extra cuccát – és még ezen felül egy rakat harcos, helyszínt és varázscuccot. Akinek ez nem elég, hát, az legyen nyugodt: fél év múlva úgyis jön a folytatás… ■





JAPÁNBAN RIOT ACT NÉVEN FUTOTT, NÁLUNK CRACKDOWN VOLT A NEVE, DE A LÉNYEGEN EZ NEM VÁLTOZTAT: KÉSZÜL A FOLYTATÁS, NÉVLEG ÚJ, EMBERERŐT TEKINTVE AZ EREDETI FEJLESZTŐKNÉL!

CRACKDOWN 2

X360

A világ legdurvább walesi akcentusával színesítve mutatta be a játékot a TGS arénája melletti New Otani Hotel 24 emeleti, óceánra néző óriáslakosztályában James Cope vezető designer. Mint elmondta, a mantrájuk az volt, hogy az első Crackdown minden jó tulajdonságát megtartva készítsék el az emelett sokat fejlődött folytatást. Hát, ez sikerült is, hisz a játék tökugyanúgy fest, mint elődje. Igaz, most legalább a játékmenet változatosabb lett, mert ugyan nappal megkapjuk ugyanazt az ugrálós-lövöldözős szuperhős-történetet, mint eddig (ezúttal egy Cell nevű szervezet ellen küzdve), de amikor leszáll az éjszaka, előbújnak a mutánsok – belőlük hatalmas tömegeket ereszt ránk a játék (a demóban csak pár tucat szerepelt, a végleges verzióba ezres tömegeket akarnak). Az új ellenfelekhez már négyfős kooperatív-mód dukál, no meg új eszközök: egy UV shotgunt láttunk, illetve egy mágnesgránátot, amivel bármilyen tárgyakat összeköthetünk: készíthetünk autókból hidat készíthetünk, egy buldózert a falhoz kötve pedig minden idők legdurvább csúzliját kapjuk meg… ■





■ A bemutató után kipróbáltuk a játék 16-fős multiiját is, egyelőre csak a deathmatch móddal. Sok ugrálás, automata ráfogás, ezerféle fegyver és felvehető kütyü – no meg közepes szórakozási érték; annak ellenére is ez a véleményem, hogy sikerült okos gránáthasználattal fölényesen megnyerni a meccset…



99 NIGHTS II

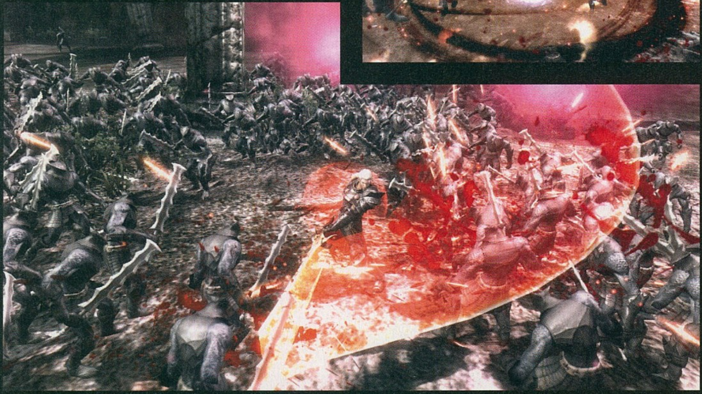


AZ ELSŐ RÉSZT A Q ENTERTAINMENT FEJLESZTETTE, ÉS A MICROSOFT ADTA KI. A MÁSODIK RÉSZ MÁR A FEELPLUS ÉS A KONAMI KOOPERÁCIÓJÁBAN KÉSZÜL. A JÁTÉKMENETET ÖSSZESEN NEM ÉRTE ENNYI VÁLTOZÁS…

A kiállított demó ugyan nem vonzott tömegeket, a játék körül sem volt nagy csinnadratta, de ennek ellenére mi kétszer is nekivágtunk: egyszer a sima gyakós pályát, másodszorra meg a két főellenséges helyszínt kipróbálva. Ami azonnal feltűnt, az a sokkal sötétebb, véresebb hangulat: nincsenek többé napfényben fürdő rétek, angyalszerű hősök, világmegmentő sztori: van egy hős, vele kell kastélyokban, lávaföldeken, kihalt tájakon küzdeni. Hősünk egyfelől fejlődik, másrészt mozgásai is fejlődnek (a használattól minden egyes kombó egyre jobb lehet), és szerezhetünk új képességeket, varázslatokat is – e téren jóval mélyebb lett a program. Maga a játékmenet azonban ugyanaz: mész előre a lineáris pályán, és ahol kiszélesedik az út, ott rád tör pár száz ellenfél. Mindkét kézben kard, vad gombnyomkodás, és a kill-számláló villámgyors emelkedésbe kezd; a 14 percre korlátozott demóban elsőre 890 gyilkosságot követtünk el… ■









GOD EATER

Minden idők egyik legdurvább nevű játéka sajnos nem olyasmi, amit a címe utalna – „mindössze" egy akciódús Monster Hunter klónról van szó, amelyben egy Aragami nevű gonosz lényt kell megsemmisíteni (és mivel fegyverünk nem csak karddá és puskává tud alakulni, de egy mindent felfaló éhes szörnyeteggé is – ezzel szerzünk hullákból cuccokat –, innen jön az Eater rész). Az alapok ugyanazok, mint a Monster Hunterben: legfeljebb négy kalandor – most már online is! – nekiered a pusztának, levágnak, megnyúznak, kirabolnak minden szörnyet, fejlesztik magukat és fegyvereiket, aztán ezt ismétlik ad nauseam. Mindez fürge harccal, az említett alakváltó fegyverrel és egész pofás grafikával. ■



MGS PEACE WALKER

Persze, fontos a kooperatív-mód is, de az igazi forradalom a Peace Walkerben? A codec-beszélgetések már nem külön képernyőn zajlanak, hanem a játékmenet közben látjuk őket! Amúgy a játékból sajnos csak egy rövidke koop demó volt kitéve, és mivel japán kommandóstársaimmal nem tudtam kommunikálni, leginkább a kerékkötő funkciót töltöttem be a csapatban. A játék irányítása a MGS4-et idézi, a négy főre megírt sztori pedig ötletesen van megoldva: az átvezető videókban mindenki magát látja Big Bossnak, a többiek noname társakként tűnnek fel. Karakterünket amúgy fontos lesz eltérő ruhákkal felszerelni, mert ezek diktálják a felszerelést és az álcázást – most nincs sminkelés a csatatéren! ■



3RD BIRTHDAY: PARASITE EVE

Játszani nem lehetett, de egy fél perces videót láttunk: a CG tökéletes, a játék pedig a pár másodperces részlet alapján színtiszta akciónak tűnt, nagyjából a Resident Evil 5 kamerájával. A játék szebb, mint bármelyik Square-próbálkozás a kézikonzolon…



DYNASTY WARRIORS BB

Fogadjunk, hogy nem tudtad: Japánban évek óta fut egy PC-s, ingyen játszható online akciójáték a Dynasty Warriors univerzumába helyezve. Na most ezt jelentette be a Tecmo Koei PS3-ra is; igaz, ezúttal a játékot meg kell venni, de havidíj nem lesz – viszont a fejlődést megkönnyíthetik a pénzért vett extra bónuszok…



MUSHIHIME-SAMA FUTARI VER 1.5

Bogarakon repkedő tündérek lövöldöznek mindenre, a képernyőt pedig betöltik az ellenség lila lövedék-felhői. Ökör sztori, retro-hangulatú grafika, és a jó öreg bullet hell játékmenet. Mi az első pályán sem bírtunk végigvergődni…



TEKKEN 6

Kipróbáltuk a PS3-as és az X360-as verziót is (sajnos csak kontrollerrel, a gyűjtői változathoz járó arcade stick nem volt kirakva), megverettük magunkat egy japán sráccal, és levertünk egy amerikai kollégát. A karakterszerkesztő jópofa, de a játéktól amúgy nem vagyunk elájulva; ez kijöhetett volna öt éve is ugyanígy…



FULLMETAL ALCHEMIST: DAUGHTER OF THE DUSK

Nem játszottál az előző Wii-s Fullmetallal? Nem csoda, az most nyáron jelent meg – csak Japánban. A folytatás igen hamar, már decemberben jön, és csontra ugyanolyan lesz, mint az elöd: egyszerű akció, rengeteg részlettel az animéből.

HOL AZ ONLINE?
Ne értsétek félre – természetesen lesz online játék a Gran Turismo 5-ben. Létrehozhatunk nyitott és meghívásos lobbikat, meg lehet majd osztani fotókat és visszajátszásokat – és persze versenyezni is lehet. De ennyi – a korábban bejelentett fél évenkénti nagyobb kiegészítők, illetve a bármikor elérhető, autókat, pályákat, tuningalkatrészeket kínáló piactér terveit törölték.



PS3

GRAN TURISMO 5

ELINDULÁSUNK ELŐTT MEGÉRKEZETT A FORZA 3 – ÚGYHOGY KÜLÖNÖSEN ÉRDEKES VOLT MEGTENNI VAGY TÍZ KÖRT A TGS HATALMAS GT5-ARÉNÁJÁBAN.









Kezdjük azzal, ami a nemrég megjelent PSP-s Gran Turismo (lásd tesztünket a 88. oldalon) után néhányakban aggódást válthatott ki: a GT 5 teljes értékű játék lesz, minden eddiginél hosszabb karriermóddal, több versennyel, szélesebb autókínálattal. A verdák végleges számát még nem tudni pontosan, a hivatalos szöveg szerint „950-nél is több" autó lesz a játékban: ez azt is jelenti, hogy a hibrid és elektromos autók is megvehetők, vezethetők lesznek, a maguk sajátos gyorsulási szintjükkel, egyedi hangjukkal.

A játék Japánban jövő év március 31-én jelenik meg, és Kazunori Yamauchi elmondása szerint ezt nem sokkal később követi majd az európai változat is. A kiállított verzió már teljesen késznek tűnt, bár természetesen a gigantikus garázsból „csak" száz autó volt választható, és a pályák közül sem láttuk mindet. Ez utóbbiakat illetően a korábbi nagy számokat kicsit leszűkítették: 70 pálya lesz, húsz versenyhelyszínről válogatva – reméljük ez nem húsz pályát jelent tükrözve, megfordítva, és itt-ott néhol átalakítva…



A vezetési élmény természetesen leginkább a GT5 Prologue-ot idézi, de azért érződik a fejlődés – főleg a remek Logitech-kormányokkal, amikkel kipróbáltuk a programot. Riválisaink – normál versenyeken 16, NASCAR-on 40 kocsi lesz a pályán! – sokkal életszerűbben vezetnek, láttunk elfékezett kanyarokat, kiprovokálatlan ütközéseket. A pályák már nem teljesen statikusak, a versenypályákon felhalmozott gumifalba beleszállva lebonthatjuk az építményt, és a kerekek ilyenkor beborítják az egész pályaszakaszt.

A belső nézet nem csak remekül animált, de tökéletesen használható is, e téren a játék messze lehagyja konkurensét. A grafika tekintetében vegyesebb a kép: az autók természetesen sokkal élethűbbek, mint bármilyen másik játékban (a szokásos Polyphony Digital mágia), de a pályák terén ezt már nem mondhatjuk el, ott láttunk lenyűgözőt és közepeset is… ■

ZÚZDA

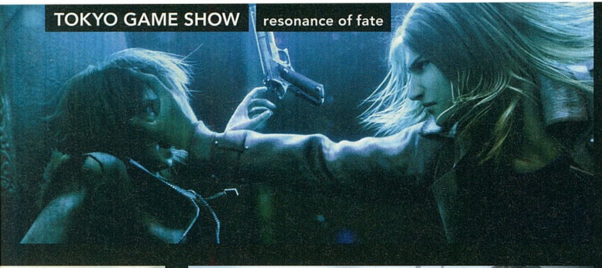
Annyi kérdőjel és találgatás után végre megvan a végleges válasz a Gran Turismo 5 és az autók sérülésének témakörében. Tehát: mechanikus sérülés (gyengülő motor, eltűnő sebességfokozatok, elgörbülő tengelyek) minden kocsinál lesz, érdemes lesz tehát óvatosan vezetni. Viszont látni a sérüléseket csak olyan 150-170 autónál lehet majd, mégpedig a festett versenygépeknél. Itt leszakadhatnak ajtók, elgörbülhetnek a karosszéria-elemek; de kitörő kerékre, pozdorjává törő kocsikra azért itt sem kell számítani. Az egyszerű utcai kocsik (már ha egy Lamborghini Gallardora mondhatjuk ezt…) viszont kinézetben csak alig-alig rombolódnak: kicsit benyomódik a kasztni, lekopik a festés, extrém esetben kicsit bereped a szélvédő.



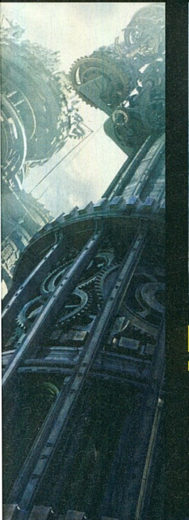


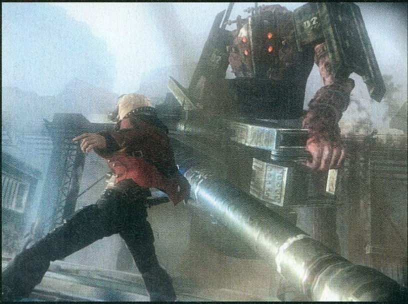












■ Ugyan most már titkolták a központi sztoriszálat a fejlesztők, de mi nem felejtünk: a játék bejelentésekor egy negyedik fontos karaktert is bemutattak. Ő volt Subject 20, egy kutatólaborból szökött lány, akit úgy „programoztak be", hogy élete a huszadik évének betöltésekor véget érjen – az ő megmentése lesz a legfőbb feladatunk...



Sajnos a TGS-en kiállított demó az ígéretességből nem sokat tudott prezentálni – gyakorlatilag csak és kizárólag a harcrendszert volt hivatott bemutatni. Mindegy, más forrásból tudjuk, hogy három központi hősünk lesz, akik egyfajta zsoldoscsapatot alkotnak a játéknak otthont adó hatalmas, Bazel nevű torony egyik középső szintjén. A sok robothentelős és problémamegoldós megbízás közben szabadon nyithatunk meg újabb és újabb területeket a toronyban, illetve a körül, a felvezetés után pedig egy szaftos politikai botrányba is belekeveredünk. Na de a harc, a tokiói lényeg: furcsa rendszerről van szó, ahol karaktereinkkel egyenként léphetünk, mozoghatunk az arénákban. Olyan öt-tíz másodpercünk van mozogni, és eközben az ellenfeleink is mocorognak, támadnak – de csak az éppen aktív karakterre. Mi szabadon manőverezhetünk, de amint megeresztünk egy támadást, vége a körünknek, jöhet az újabb karakterünk. Mindezt speciális támadások, és a három karaktert egyszerre megmozgató, mátrixosan lassított-effektezett kombók színesítik – kardok és varázslatok helyett gépfegyverekkel és gránátokkal; a Resonance of Fate-ben nem sok fantasy elem szorult, annál több azonban a rozsdás steampunk. Ami persze nem is baj... ■



PS3 X360

RESONANCE OF FATE

A TRI-ACE OTTHAGYTA A SQUARE-T, ÉS MOST A SEGÁNAK KÉSZÍTENEK SZEREPJÁTÉKOKAT. A VÁLTÁS ELŐHOZTA A KREATÍV ERŐKET, MERT A RESONANCE OF FATE SOKKAL ÍGÉRETESEBBNEK TŰNIK, MINT A STAR OCEAN 4 VAGY AZ INFINITE UNDISCOVERY

TALES OF GRACES



BÁR EURÓPÁBAN A SOK KIHAGYÁS, A LE NEM FORDÍTOTT RÉSZEK TENGERE MIATT NINCS TÚL NAGY TÁBORA A TALES-SZÉRIÁNAK, A TGS-EN ELSŐ KÉZBŐL TUDTUK MEG, HOGY NÉPSZERŰSÉGE TÖRETLEN A SZIGETORSZÁGBAN – ERRE BIZONYÍTÉK VOLT A HATALMAS TÖMEG, AMI ÁLLANDÓAN KÖRBEVETTE.

A demó „szerencsére" a harci oktatórésszel kezdődött, és mivel a leírásokból, részletekből semmi nem jött át, csak alap támadásokkal (és egyszer, egyetlen dicsőséges ütközetben egy gyógyító varázslattal) operálva vágtam le cuki ellenfeleimet. A japánság miatt a sztoriból sem fogtam sokat, és a főszereplők nevén túl ebben a minimális angolt tartalmazó szórólap sem segített. Az mindenesetre biztos, hogy a szokásos fantasy világban járunk, amely ugyan nem ugyanaz, mint a Tales of Vesperia világa, de majdnem ugyanolyan stílusban van megrajzolva. És bár az egy géppel arrébb futó PS3-as Vesperia nyilván sokkal látványosabb volt, a pasztellszínek és a grafika stílusa miatt a Wii-változatnak sincs oka szégyenkezésre. Sőt; mivel a végleges verzióhoz egy DS-es randomlabirintusos ajándék játék lesz mellékelve, kifejezetten büszke is lehet! ■









GUNDAM VS. GUNDAM NEXT PLUS



NEM TUDOM, KI TALÁLTA KI A GUNDAMOT, DE AZ BIZTOS, HOGY ÁTALAKÍTOTTA A JAPÁNOK MINDENNAPJAIT – ÉS BÁR NÁLUNK EBBŐL ALIG LÁTSZIK VALAMI, DE AZ OTTANI JÁTÉKPIACOT IS. A NAMCO BANDAI NAPJAINKBAN PÉLDÁUL SZINTE EBBŐL ÉL…



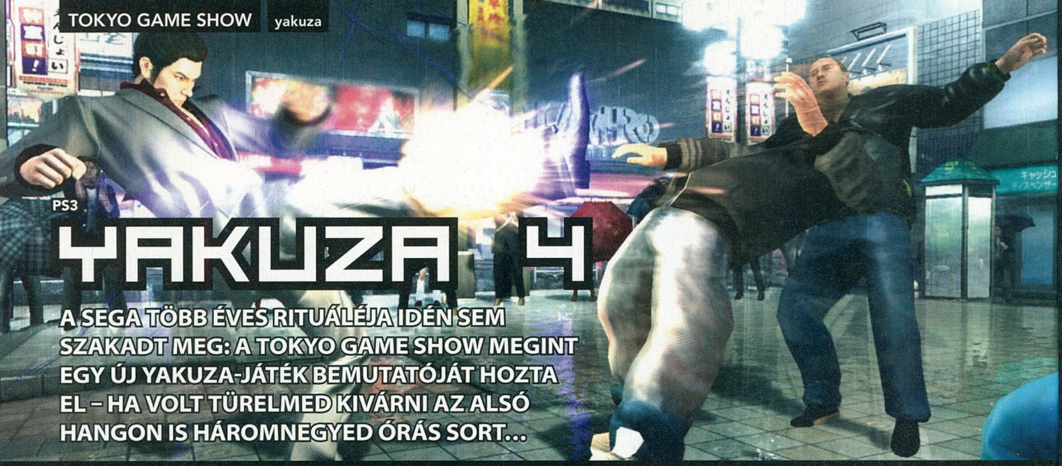




Kezdjük az alapokkal: a Gundam vs. Gundam egy ultrasikeres játéktermi játék: a Gundam-univerzum(ok) minden robotja kipróbálható és vezethető benne, és az online kapcsolaton keresztül mindig van ember a nyolcfős összecsapásokhoz. E játéknak idén januárban megjelent a PSP-s átirata, majd bejelentették a PS3-as verziót is, ez utóbbi kapta meg a Next szócskát a címébe. A sztorinak még mindig nincs vége, hisz itt a még ennél is több robotot és pályát tartalmazó Plus változat, megintcsak PSP-re! Ezt tudtuk megnézni a TGS-en – kipróbálni nem sikerült, hisz a FF13-at leszámítva itt volt a legnagyobb tömeg az egész rendezvényen. A kivetítőn persze láttunk mindent: hatalmas robotok csapkodják egymást, amennyire, amatőr Gundam-kedvelőként meg tudtuk állapítani, a sorozat csaknem minden korszakát és világát (a klasszikustól az Endless Waltzig és a Gundam 00-ig) felölelő gépkínálattal. Lesz persze valamilyen sztorimód (illetve inkább csaták botok ellen, valami sztorival tessék-lássék megtámogatva), de a lényeg a négyfős csatákon lesz, ezúttal már az ihletőhöz hasonlóan online is. ■







PS3

YAKUZA 4

A SEGA TÖBB ÉVES RITUÁLÉJA IDÉN SEM SZAKADT MEG: A TOKYO GAME SHOW MEGINT EGY ÚJ YAKUZA-JÁTÉK BEMUTATÓJÁT HOZTA EL – HA VOLT TÜRELMED KIVÁRNI AZ ALSÓ HANGON IS HÁROMNEGYED ÓRÁS SORT...



Emlékszel az első Yakuza-játék egyik ikonikus pillanatára, amikor a felrobbanó toronyházból záporozni kezd a pénz az utcára? A Yakuza 4 központi alakja egy fiatal lány lesz, Lili, aki az akkor a földről összeszedett pénzből kezdett új életet és vált végül gazdag nővé. Körülötte zajlanak tehát az események – a helyszín továbbra is Tokió egyik negyedének, Kabukichonak a kicsit átalakított, képzelt verziója, Kamurocho –, de irányítani nem őt fogjuk. Természetesen Kazuma Kiryu nélkül nincs Yakuza-játék, de a régi ismerős mellett ezúttal még három irányítható karakter lesz: Shun, egy filantróp bankár, Masayoshi, a városrész legkorruptabb rendőre, és Taiga, egy hihetetlenül agresszív, börtönből szabadult figura. Négyük – no és Lili, meg természetesen a yakuza – története fonódik össze; hogy pontosan miként azt nem tudni, de az biztos, hogy megint rengeteg bunyó lesz (minden karakter más stílus fogásait sajátíthatja el), és minden eddiginél több minijáték. Egész játéktermek és pachinko-központok lesznek a játékban, valamint minden elképzelhető bár sport a dartstól a biliárdig; ezen felül a videóban láttunk horgászatot, karaoke-t és asztaliteniszt is. A Yakuza 3-ban bemutatkozó csajozás még extrémebb formában tér vissza, a mulatóhelyen már akár két lánnyal is cicázhatunk egyszerre. ■



■ **A legjobb hír Amerikából a TGS ideje alatt: úgy néz ki, a Yakuza 3 jövő tavasszal jelenik meg angolul, és valószínűleg a negyedik rész is piacra kerül még angolul 2010 vége felé. Wilson a hír hallata óta a fellegekben jár...**





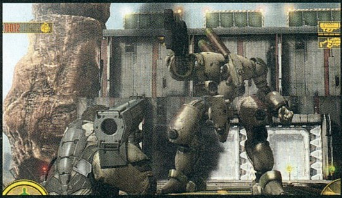
FRONT MISSION EVOLVED

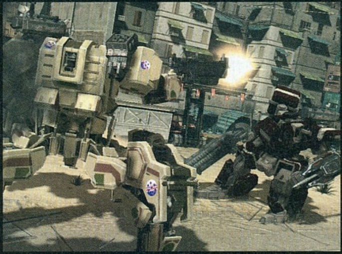
PC PS3 X360



MI IS AZ A FRONT MISSION? LASSÚ, TAKTIKUS CSATÁK, NÉGYZETHÁLÓS TÉRKÉP, NÉMET SZAVAKAT HASZNÁLÓ SZEREPLŐK. NA, MOST OLYAN MAGASRA MÁSZTUNK AZ EVOLÚCIÓS FÁN, HOGY MINDEBBŐL SEMMI NEM MARADT…

A játék felépítése jócskán leegyszerűsödött: kiválasztod a stílusodhoz leginkább illeszkedő lépegetőt, elindítod a következő küldetést, majd levadászod az első teremben álló két ellenfelet. Mész tovább a szűk folyosón, majd a következő teremben már hárman várnak rád. Aztán ketten, de két fürge tankkal. Majd négyen. És így tovább, a küldetés végéig. Ez nem lenne gond, ha a harcok élvezetesek lennének, de egyelőre legalábbis kicsit bumfordiak, még akkor is, ha kitanulod az oldalra mozgató fúvókák szakszerű használatát. Van nálad két-három fegyver, a lőszert a pályán találod, és mindez legfeljebb közepes látványvilággal van prezentálva. És ami a legrosszabb: a gyalogos részek valami olyan förtelmesen rosszak, hogy olyat még nem igazán láttunk. Evolúciós zsákutca ez, nem forradalmi fejlődés… ■







STEINS;GATE



X360

A MICROSOFT HATALMAS GŐZZEL HIRDETTE EZT A JÁTÉKOT A STANDJÁN – NEKÜNK NEM SIKERÜLT MEGÉRTENI, HOGY MIÉRT…







A ki nem tudott japánul egyetértett: nem tudjuk, mi lehet ez a fura című, fura „játékmenetű" alkotás. Amennyire később utánaolvastam, ez a Chaos;Head című vizuális novella folytatása. Ez még nem is lenne zavaró, hisz nem kell minden játékba kőkemény akció – de hogy egy ilyen bizarr történetet miként találtak ki emberek, azt nem teljesen értem. A Chaos;Head története tinik csoportos öngyilkosságával és egy terhesnek tűnő férfihullával indult – és innen kezdtek elvadulni a dolgok. A Steins;Gate Akihabarában játszódik, és a pár angol szó alapján az időutazás lesz a központi eleme – no meg a találkozás saját magunkkal. Megvallom, a játékból semmit nem értettem meg (csajok, mobiltelefonok, állóképek sok szöveggel, meg egy űrhajó az iskola tetején – ezek maradtak meg bennem), de ha nyelvi akadályok nem lennének, akkor is óvatosan közelítenék… ■



SUPER MONKEY BALL: STEP AND ROLL

Baromi jó ötlet, hogy a golyóba zárt majmot testünkkel, vagyis a Wii Balance Board segítségével irányítsuk: csak éppen ilyenkor a játék teljesen pontatlanná válik – a precíz manővereket el lehet felejteni. Mivel azonban ez a lényege, idétlenkedés és majommészárlás helyett maradt a Wiimote…



DISGAEA INFINITY

Nem RPG, nem is platformjáték: kalandjáték, egy prinnyvel a főszerepben, akinek egy bizarr haláleset körülményeit kell felderítenie. Ebben segítségére van pár régi haver (például Etna és Laharl), no meg a gondolatolvasás képessége. Ultrabizarr jelenetek, Japánban még idén, másutt valószínűleg soha.



SAMURAI WARRIORS 3

A Samurai Warriors Wii-re költözik – legalábbis a Tecmo Koei elnöke szerint a hatodik részt még ezen a konzolon szeretnék kiadni. A sorozat korábbi részeihez képest a „legnagyobb" „újítás" a szupertámadások neveinek megváltoztatása Shadow Attackra; ezen túl minden a régi: seregmészárlás Japánban…



TRINITY: SOULS OF ZILL O'LL

Bár a Zill O'll széria kezdetben RPG-kből állt, az új rész már szinte tiszta akció lesz; persze sok fejlődési lehetőséggel. Három hősből áll a parti, köztük váltogatva henteltünk le fura lényeket a rövid demó barlangjában. Nem sok eredetit láttunk benne…



UNDEAD KNIGHTS

Bár a játék a TGS óta Amerikában már megjelent, nekünk még kell ehhez pár hónap – amit talán fejlesztésekre fognak kihasználni, mert állítólag igen monoton a játék. Nekünk a demó öt perce tetszett: egy élőholt sereget toborzó herceget irányítva kellett levernünk az életerőben dúskáló emberi (és szörnyi) seregeket.



A XVI. SZÁZADI JAPÁN TÖRTÉNELEM MEGSZÁMLÁLHATATLAN JÁTÉKNAK ADOTT MÁR TÁPTALAJT – ÉS MOST ITT VAN MÉG EGY, EZÚTTAL A CAPCOMTÓL, A DEVIL MAY CRY 4-ET KÉSZÍTŐ CSAPAT FELDOLGOZÁSÁBAN.

SENGOKU BASARA: SAMURAI HEROES

Talán a készítők sem sértődnek meg, ha az alapvető játékmenetet a Koei ezer éve változatlanul futó Warriors sorozataihoz hasonlítjuk: néhány ember áll szemben százakkal, és látványos támadások segítségével végül győzedelmeskedik; ha nem tábornokokat lecsapva, akkor erődöket elfoglalva. Ez a Samurai Heroes alapvetése is, csak a Capcom tudja, hogy nem árt legalább elfogadható grafikát a játék alá tenni, hogy nem árt extra dolgokkal feldobni a játékot, és az online kooperatív-mód is elvárható 2010-ben (Wii-n mondjuk nem lesz ilyesmi). A Japánban csak Sengoku Basara 3 címmel futó alkotás mindezt tudja: ugyan nem a realizmust célozza meg, de meglehetősen látványos lett és a történet láttán is elcsöppent a japán újságírók nyála. Merthogy alaphelyzetben Tokugawa Ieyasu leendő sógunt segítve kell csatába vonulnunk (a végső a mindent eldöntő sekigaharai ütközet lesz), de a Hero's Story játékmódban mindent megkavarhatunk. Ellenségekkel paktálhatunk le, barátokkal veszhetünk össze, csatákat hagyhatunk ki, vagy épp új helyszíneken mehetünk mészárszékesdit játszani. ■





■ Noha a fejlesztőcsapat túlnyomó része a DMC4 alkotógárdájában is benne volt, a harcrendszeren – legalábbis a videók alapján, kipróbálni nem lehetett – ez nem sokban köszönt vissza. Sokkal inkább a XVI. századba nem teljesen illő főszereplőkön lehetett leszűrni a designerek hovatartozását. Pillants csak a fenti képen a fehér, belőtt hajú figurára – Dante öccse is lehetne...





NIER REPLICANT

Tisztázzuk a fogalmakat. A Square új játéka, amit eddig NieR-ként ismertünk, valójában két programot takar. Az eddigi ismert, bemutatott játék Japánban Gestalt alcímmel felszerelve csak X360-ra érkezik, míg az igen hasonló RepliCant csak PS3-on fog megjelenni. Most jön a csavar: az angol verzió mindkét konzolon ugyanaz lesz – mégpedig az, amit a Japánok Gestalt néven ismernek… Abszolút nem értjük, hogy a Square-nek miért jó ez, ám a RepliCant le nem fordításának hátterében talán az áll, hogy hősünk segítője, a szexi ruhákban pompázó Kaine hermafrodita, és ennek a sztoriban is fontos szerepe lesz. Amúgy itt is NieR a főszereplő, de fiatalabb, mint a Gestaltban, ráadásul a hölgy, akit kétségbeesetten keres, itt nem a lánya, hanem a neje. A játékmenet tulajdonképpen megegyezik a szemközt részletezett társáéval: leginkább a Devil May Cry-jal rokonítható… ■





NIER GESTALT

A RepliCant kapcsán már leírtuk, hogy miként is alakul a NieR-játékok sorsa, így itt a kipróbált X360-as változatra, a Gestaltra tudunk koncentrálni (csak tisztázásképpen: nálunk PS3-on is ez fog megjelenni). A Square Enix új akciójátékában egy torzonborz, ősz, igen inas testű – és egyelőre a legkisebb mértékben sem rokonszenves – harcost fogunk alakítani, aki gótikus jellegű világában lányát keresi egy beszélő grimoár segítségével. A demóban csak a harcot lehetett kipróbálni – itt az ide-oda pattogás, és óriási pallosunk lengetése volt a győzelemhez vezető út. A kamerával még sok baj volt, és néhány látványos effekten túl a grafika sem érte el a csúcsokat; de még a jó minősítéssel is haboznánk. Megdöbbentő volt a sok fuckolás, ami harc közben angolul elhangzott, Square-játékban ilyesmit még nem nagyon hallottunk. Meglehetős polírozás, javítás még ráférne a játékra… ■





NINOKUNI: ANOTHER WORLD

DS

A LEVEL-5 ÉS A STUDIO GHIBLI ÖSSZEFOGTAK, ÉS EGYÜTT MEGALKOTTÁK MINDEN IDŐK LEGNAGYOBB, LEGSZEBB ÉS REMÉLHETŐLEG LEGJOBB DS-JÁTÉKÁT!

Fél gigabájt – ekkora területen terjeszkedik a csodálatos játék, amit egy órányi sorbanállás után lehetett csak kipróbálni (még szerencse, hogy sajtós belépőm hatására azonnal bejuthattam!). Egy fiatal srác, Oliver a hős, akinek anyukája hirtelen meghal, így kapóra jön, hogy régi babája, Shizuku a könnyek hatására igazi lénnyé válik. Ő tanítja meg Olivert varázsolni, és az első lerajzolt rúna hatására megnyílik az út a másik világba, Oliver otthonának Ghibli stílusú fantasy verziójába. A játék teljesen szinkronizált, egy órányi csodás Ghibli-animációt tartalmaz, no meg egy lemeznyit Joe Hisaishi fantasztikus új zenéjéből. Maga a játékmenet viszonylag egyszerű, a harc például a Dragon Questeket idézi – de ez cseppet sem zavaró, sőt: így lehet a világra, és a minden bizonnyal remek sztorira koncentrálni! ■









OKAMIDEN

Bár állítólag az Okami anyagi bukás volt, a játék folytatása körül is állandóan hatalmas tömeg volt, az Okamiden-pólókat pedig két óra alatt hordták el a Capcom boltjából. Persze lehet, hogy az új rész ellenállhatatlan bája a felelős; az biztos, hogy Chibiterasu, az apró farkas igen aranyosan néz ki. A játékmenet maradt nagyjából a régi (egyszerűbb logikai feladványok, könnyed harc és persze rajzolás az isteni ecsettel – azaz esetünkben a stylusszal), az egyetlen igazi újítás, hogy farkasunk hátán egy fiatal srác ül, és őt a fejtörőkben kell felhasználni. Néha gombokat fog megnyomni nekünk, máskor meg leszállásra kell késztetni, hogy egy nem igazán atombiztos hídon biztonságban átkelhessünk.



TOKIMEKI MEMORIAL 4

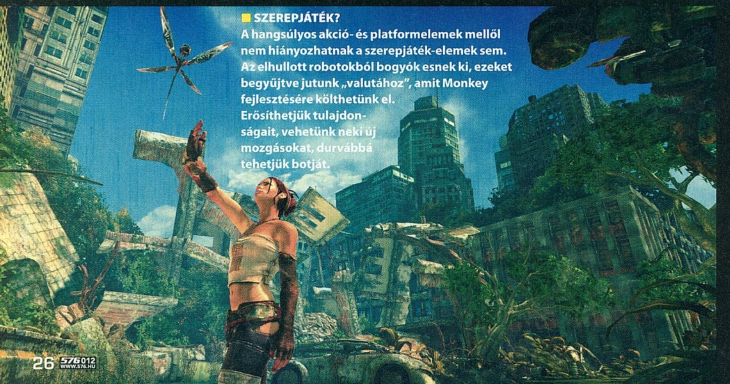
Nem rémlik fel semmi a név hallatán? Pedig a TokiMemo széria már 15 éves, és a megtévesztő cím ellenére már több, mint húsz része jelent meg. Az 1994-es eredeti egyike volt az első randiszimulátoroknak, és a stílus most is ugyanez: újonc srácot alakítunk a Kirameki gimnáziumban, és beilleszkedésünk szerves részeként valahogyan dűlőre kell jutnunk a kilenc meghódítható leány valamelyikével. Nem szexre, még csak nem is erotikára kell számítani, hanem sok párbeszédre, kalandjáték-elemekre, és persze sok-sok érzelemre. A kilenc fiatal hölgy eltérő személyiséggel van felruházva, más-más randit, ajándékot szeretnek, így ha mindet meg akarod hódítani, az sok időbe fog kerülni…



PS3 X360

ENSLAVED

KÍNAI NÉPMESE A NEGYEDIK VILÁGHÁBORÚ UTÁNI KORSZAK ROBOTOKTÓL NYÜZSGŐ VILÁGÁBA HELYEZVE. FURCSA RECEPT, DE MINKET MEGGYŐZTEK A HEAVENLY SWORD FEJLESZTŐI!



SZEREPJÁTÉK?
A hangsúlyos akció- és platformelemek mellől nem hiányozhatnak a szerepjáték-elemek sem. Az elhullott robotokból bogyók esnek ki, ezeket begyűjtve jutunk „valutához”, amit Monkey fejlesztésére költhetünk el. Erősíthetjük tulajdonságait, vehetünk neki új mozgásokat, durvábbá tehetjük botját.





Két ember, két személyiség – két hős. Egyik sem akar az lenni, mégis azzá válnak. A nő egy gyönyörű, fiatal, technikus, mindene a családja, és lelkiismerete az iránytűje. A férfi egy magának való, mogorva, megkeseredett fickó, aki mindennél jobban utálja, ha zavarják, ha nem hagyják békén.

Miként lesz e duóból játékhős? Hát, nem egyszerűen. Mint említettem, a negyedik világháború után járunk egy évtizeddel, cirka 150 esztendővel azután, hogy e sorokat papírra vetem. A technokrata világból nem sok maradt, a felhőkarcolók közül már nem sok áll, az autópályák alig látszanak az előretörő erdők mélyén, az emberiség szinte kihalt. A helyüket a bolygó tápláléklláncának a csúcsán a robotok vették át – a valamikori szolgák ellen zajlott az a bizonyos háború is. A robotok vadásszák a megmaradt embereket, akik így kénytelenek a túlélésre berendezkedni. Így tesz Monkey is, a fent leírt fiatal srác, aki még emlékszik a világvégére, a nagy háborúra. Magányosan él egy erdőben, a vadászat és a robotok darabokra zúzása teszi ki mindennapjait. Egészen addig, amíg egy repülő be nem gyűjti – de a kivégzőtelepre már nem jut el. Ez Tripnek köszönhető, a szintén begyűjtött lány (akár a Heavenly Sword Narikójának húga is lehetne) ugyanis meghackeli a gépet, és ugyan egy zuhanás során, de sikerült megszökniük. Trip megússza a landolást, Monkey viszont eszméletét veszti – és nagyon nem örül, amikor végül felébred.

Merthogy rabszolgává vált. No nem a robotok tértek vissza, hanem Trip szerelt a fejére egy pántot, ami elkezd összehúzódni, ha a gazdi megnyom egy gombot. Monkey leszedné magáról a robotoktól lopott ördögi szerkezetet, Trip aktiválja a kütyüt. Monkey menekülne vissza a magányba, Trip lenyomja a gombot. Monkey megtámadná a lányt, Trip… értitek. Ez a furcsa egymásra utaltság a játék fő eleme, a címe is erre utal. Trip nem gonoszságból láncolta magához a srácot, hanem testőrként van rá szüksége: haza akar jutni családjához, barátaihoz, az út pedig minden, csak nem veszélytelen. Ráadásul Monkeyval ellentétben Trip nem bírja nézni mások szenvedését, és mindenképpen rákényszerít minket a jótékonykodásra, saját életünk kockáztatására…

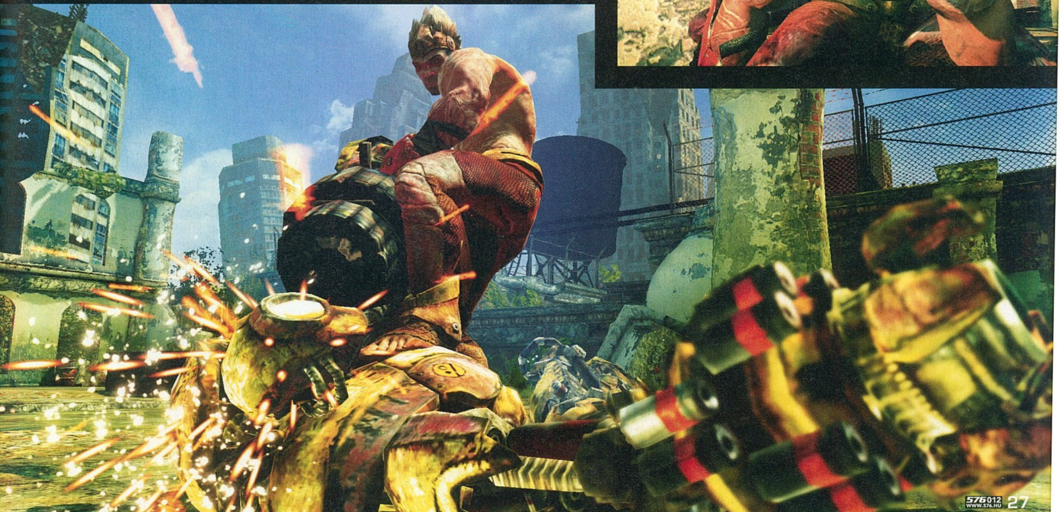
Merthogy mi Monkeyt fogjuk irányítani, egy külön menü segítségével pedig Tripnek is adhatunk utasításokat – harcban ugyanis azért Monkey a főnök. A küzdelmek a közelharcra épülnek, Monkey puszta kézzel, bottal, vagy azok fegyvereit felhasználva csaphatja szét ellenfeleit. Lesz egy szitakötő alakú kamerás felderítő „repülőnk" is, ezzel előrekémkedhetünk, és ez jelzi ki az ellenfelek gyenge pontjait is (például az elvehető és felhasználható fegyvereket). Trip a számítógépekhez ért, így sok esetben az ő tudására is szükségünk lesz; mint ahogy a mászásban-kúszásban is úgy kell majd ügyködnünk, hogy mindketten túljussunk az akadályokon. ■



RENDEZTE, ÍRTA, SZINKRONIZÁLTA…

…Andy Serkis. Igen, ahogy a Gollamot és King Kongot megformáló színész a Heavenly Swordben is nyakig benne volt, úgy az Enslaved munkálatainál is ott volt a kezdetektől. Ő a projekt egyik rendezője, ő Monkey szinkronszínésze és természetesen a mozgásait is ő adta a karakternek. A többi szinkronszínészt és motion capture alanyt is ő választotta ki, és a történet alakításában is benne volt. Volt persze társa is az írásban, mégpedig Alex Garland, a 28 nappal később film forgatókönyvének megalkotója.







BÁR A FROM SOFTWARE NEM VOLT JELEN MAGÁN A KIÁLLÍTÁSON, NEM TUDJUK MEGÁLLNI, HOGY NE SZÁMOLJUNK BE AZ ÉV EGYIK LEGJOBBAN VÁRT, ÉS MINDENKÉPPEN LEGEGYEDIBB JAPÁN JÁTÉKÁRÓL!

PS3

3D DOT GAME HEROES

Kezdjük a megkerülhetetlennel: a 3D Dot Game Heroes sokkal közelebb van a LEGO által ihletett megjelenítéshez, mint bármelyik hivatalos játék. Minden, a főhőstől a pályán át a varázslatokig kis kockákból áll, és bizony ha szétkapunk egy sárkányt, vagy épp egy banditát, az apró darabok ezreire hullik szét. A térkép, a játékban használt betűtípus, valamint a felvehető tárgyak mindegyike pixeles megjelenítést kapott, eszelősen stílusos látványvilágot jelentve. A játékmenet amúgy leginkább a Zeldára emlékeztet, némi nyugati RPG-s beütéssel: azaz a játék elején választhatunk a harcos, a varázsló, és a két véglet közti herceg kasztok közül, fejlődni is lehet, ám a játék felépítése már Link kalandjait idézi: hatalmas világot járhatunk be, varázstárgyak darabkái után kutatva, szörnyű ellenfeleket legyőzve a jó ügy szolgálatában. Igaz, a harc némileg extrémebb lesz, egyik-másik fegyver a Square designereit is pirulásra késztetheti: a Orichalcum nevű kard legalább húsz méteres. Mint említettem, lesz mágia is, legalább tíz varázslatot tanulhatunk meg köztük a láthatatlanság felfedését, a Parallax Mappingot, vagy a mindent megfagyasztó Frozen Shadert… Reméljük megjelenik angolul is… ■

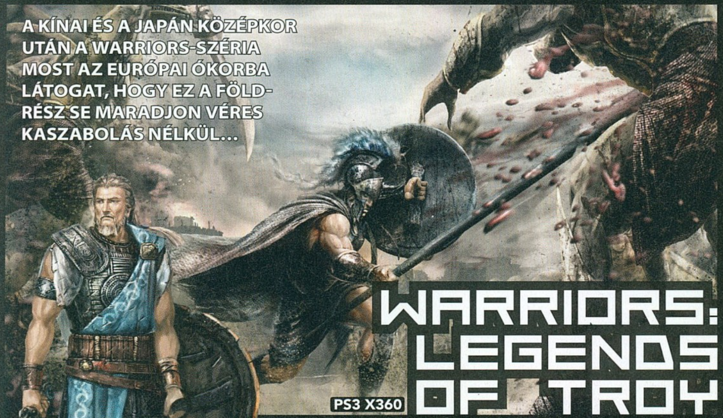








■ **A fejlesztést vezető Kouji Tsuboi elmondta a japán sajtótájékoztatón (stílusosan a legendás akihabarai 8Bit Caféban), hogy noha talán gyerekjátéknak tűnhet a Dot Heroes, egyáltalán nem az: alapból 25-30 órás kalandot terveznek, egy extra kemény nehézségi szinttel és kemény főellenfelekkel.**



A KÍNAI ÉS A JAPÁN KÖZÉPKOR UTÁN A WARRIORS-SZÉRIA MOST AZ EURÓPAI ÓKORBA LÁTOGAT, HOGY EZ A FÖLDRÉSZ SE MARADJON VÉRES KASZABOLÁS NÉLKÜL...

WARRIORS: LEGENDS OF TROY





A trójai háború tíz éve nyújtja a játék hátterét – ebben kell valamelyik hőssel (Akhilleusz és Herkules tuti itt lesznek) rendet tennünk. A Warriors-sorozathoz képest mindenképp újdonság, hogy itt mindkét oldal kötelékében harcba szállhatunk, akár négyen is, online együttműködve. Kevesebb hős lesz, mint az ázsiai történelemben szereplő verziókban, de legalább mind saját mozgásrepertoárral (értsd: kombókkal) rendelkezik. A fegyverhasználat sem lesz olyan kötött, nem csak a pajzs jelent majd érdekes lehetőségeket, nem csak a hullák cuccait vehetjük magunkhoz, de mivel hősökről van szó, akár egy embert is felkaphatunk, hogy azt elhajítva döntsük fel kollégáit. Ezen felül érdekes lesz a mitológiai lények kezelése, hisz a hidra, egy-egy kentaur főellenségként tűnik majd fel. ■





SUPER ROBOT WARS NEO

A Super Robot Wars egy ősi sorozat, melynek két fő vonzereje egyfelől a taktikus harc, másfelől pedig a millió mangából és animéből összelopkodott szereplők kavalkádja. A NEO mindkét feltételnek megfelel, ezúttal 14 univerzum karaktereit és robotjait vezetik egymásnak – igaz, a listából nekünk csak a Gundam és a Mazinger voltak ismerősek... A grafika még a Wiihez képest is pórias volt – igaz, legalább 3D-ben van, ami e sorozatról általában még ma sem elmondható. A széria kedvelőit amúgy maximálisan kiszolgálják, hisz két korábbi rész (GC és XO) története mellett egy teljesen új sztorit is kapunk. Igaz, a Wii-lét egyszerűsítéssel is jár, nem lehet már például célzott lövéseket leadni.



INAZUMA ELEVEN 2

A Level-5 ma a legnépszerűbb fejlesztők közé tartozik Japánban, ám sajnos munkájuk egy része nem jut el nyugatra. Ilyen az Inazuma Eleven is, egy gimis focistákról szóló könnyed RPG. Van benne dráma és érzelmek, van benne foci,és vetélkedés – és a második részben már űrből támadó idegenek is. Igaz, azt teljesen nem fogtuk fel, hogy az idegenek miért a focipályán harcolnak, de sebaj: ellenük még jobb érzés bevetni a különleges támadásokat (lángoló rúgások, védhetetlen szerelések). A demóban bebarangolhattuk az egész iskolát, beszélgethettünk rengeteg haverral, no és borzalmasan kikaptunk az egyik meccsen – Európában hatalmas siker lenne...



.HACK//LINK

Minden idők leghülyébben elnevezett játéksorozata visszatér, ezúttal PSP-n, állítólag a széria lezárásaként (a disznók meg repülnek!). A demóban egy meglehetősen szép akciójáték köszöntött ránk, feltéve, amikor látszott valami az őrületesen nagy kijelzők között. Pörgős, akciódús, és állítólag 101 karakter lesz benne...



CROSS TREASURES

Keverd össze az Animal Crossingot és bármelyik DS-es szerepjátékot, és a végeredmény a Cross Treasures lesz. Négy kaszttal verhetjük végig a hatalmas labirintusokat, a kincsből pedig városunkat építhetjük teljesen szabadon – és négy játékos össze is kapcsolhatja világait egy még nagyobb kaland érdekében.



ATELIER ANNIE

Vagy öt Atelier-játék után az első, amely angolul is megjelenik. Majd. Valamikor. Addig is itt van, amit láttunk a demóban: rengeteg, tényleg rengeteg párbeszéd a városban, megvásárolható és fejleszthető épületek és a világ talán legegyszerűbb harcrendszere. Mindez csodás zenével, közepes grafikával.



A WITCH'S TALE

Mint utólag megtudtuk, a játék az Alice Csodaországban sztori alapján játszódik, de meg kell mondanunk – ez nem látszik rajta és japános rajzain, szereplőin. No meg a játékmeneten sem: a nagyon könnyű, körökre osztott harcok és a boszorkányunk mellé csapattagnak beosztott önjáró babák sem az LSD-álmot idézték...



LOST PLANET 2

A TGS-en végre kipróbálható volt a Lost Planet 2 egymást gyakó multiplayer módja, és meg kell mondanunk: megérte kivárni a fél órás sort! Pörgős akció az első rész stílusában, de sokkal több fegyverrel, lépegetővel és taktikával. Vigyorral az arcunkon gránátoztunk mindenkit a halálba – most már teljes erővel várjuk a játékot!









A GEKKOUKAN KÖZÉPSULI MINDENKIT VISSZAVÁR: A PERSONA 3, MAJD A KIBŐVÍTETT FES KIADÁS UTÁN HARMADSZORRA IS MEHETÜNK DÉMONOKRA VADÁSZNI, ÉS PERSZE ELBŰVÖLNI YUKARIT...

PERSONA 3 PORTABLE

PSP





A PSP-s kiadás gyakorlatilag ugyanazt tudja, mint a PS2-es Persona 3: benne van a teljes sztori (az éjfélkor kezdődő huszonötödik, „sötét" órában kell megmenteni a lélekre vadászó démonoktól az embereket – a bennünk lakozó lények, personák segítségével), minden érdekes karakter, izgalmas csata és megszerezhető képesség. Ezek mellett a Persona 4-ből megkapjuk minden karakter közvetlen irányításának lehetőségét az ütközetekre, és immár teleportálni is lehet a helyszínek között (sőt, a Persona 2-ből visszatérnek a Skill kártyák, amelyekkel personáinkat tovább tudjuk erősíteni). A legnagyobb változás azonban mindenképpen a női főszereplő megjelenése: a játék elején választhatunk a régi srác és az új hölgyemény között. Előbbi esetben minden párbeszéd és érzelmi kötelék a régi marad, utóbbi esetben azonban rengeteg minden megváltozik: csajozás helyett pasizni lehet (nem, nincs lányok közti romantika), és természetesen megannyi más jelenet is megváltozik, vagy éppen lecserélődik valami teljesen újra. Igaz, az átvezető jelenetek némileg leegyszerűsödtek kinézetükben, de az új főhős miatt a veteránoknak is megéri majd belekóstolni a régi kalandba! ■





RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES

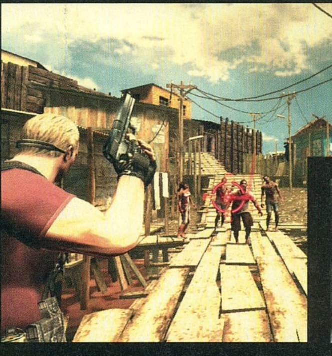
WII



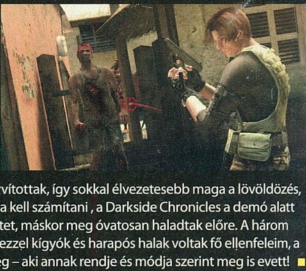
EGYETLEN FEGYVERED A SÖTÉTSÉG ERŐI ELLEN – EGY WIIMOTE! NO MEG EGY TÁRS – EGY MÁSIK WIIMOTE-TAL!













Az Umbrella Chrnicles folytatása a képek alapján talán nem változott sokat – pedig az az igazság, hogy a Darkside Chronicles sokkal kiforrottabb, sokkal élvezetesebb, mint elődje. E véleményem kialakításában sokat segített az új helyszín, amely ugyan színvilágával és lepusztult településeivel talán a Resi 5-öt idézi fel sokakban, valójában azonban a RE4 előtt járunk, egy dél-amerikai misszióban. Ez sokkal szebb, mint az eddigi kiállításokon próbált, a Resident Evil 2 alapján készült pálya, ráadásul a GamesCom óta a fegyverek erején is sokat durvítottak, így sokkal élvezetesebb maga a lövöldözés, a küzdelem. Nem egy állandóan 120%-on pörgő alkotásra kell számítani , a Darkside Chronicles a demó alatt is többször lelassított: legényeink megbeszélték a helyzetet, máskor meg óvatosan haladtak előre. A három részre osztott pálya második fejezetében egy mocsár, és ezzel kígyók és harapós halak voltak fő ellenfeleim, a legvégén pedig egy idomtalan nagy hüllőszerű főellenség – aki annak rendje és módja szerint meg is evett! ■



KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

PSP

Körülbelül egymillió Kingdom Hearts-játék áll fejlesztés alatt, de a legtöbbet a TGS-en a – sorozatnál ma már alapkövetelményként hülye alcímmel rendelkező – PSP-s verzióval töltöttük. Mindhárom harcos, Terra, Venus és Aquas választható volt – én utóbbi mellett döntöttem, és így Hófehérke, no meg a hét stöpszli világába kerültem. Igaz, pontos feladataimból nem sokat értettem, de mivel a fülhallgatóban dübörgött a remek zene, gombnyomásaim hatására eszelős iramban hullottak a szívtelen árnyéklények, és az egész játékból áradt a kidolgozottság és polírozottság, nem volt ezzel gondom. A klasszikus csapkodós (és néha lövöldözős) Kingdom Hearts harcrendszert millió eltérő módon előidézhető kombóval és speciális támadással dobták fel, a legjobb a manuális befogás után előadható ultraerős és –látványos attak volt; ez megmozgatta az egész képernyőt, és általában leradírozta minden ellenfelemet a környékről. ■



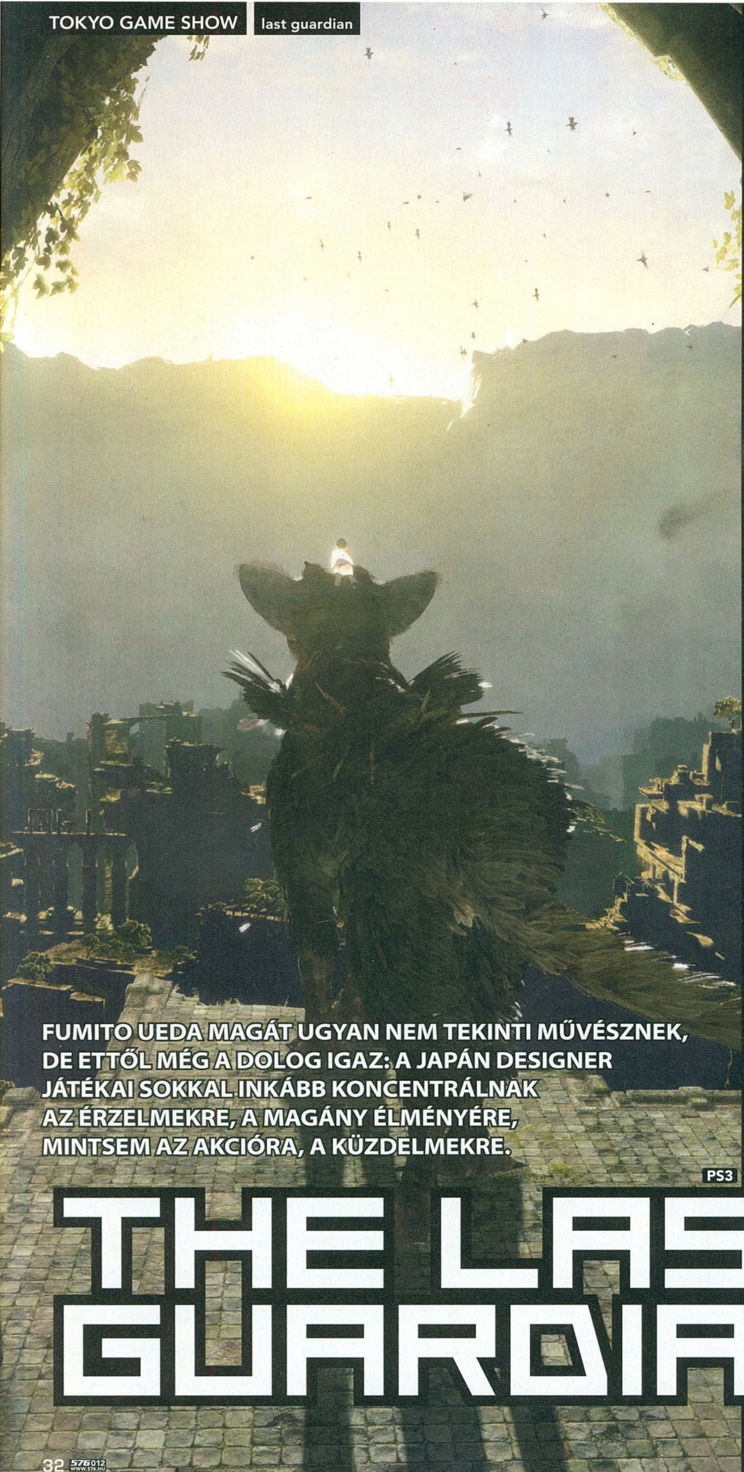


DS

GHOST TRICK

A show egyik legjobb játéka volt úgy is, hogy az alapsztoriból japánul semmit nem fogtam fel, és később kellett utánaolvasnom. Lényegében egy logikai játékról van szó, melynek lényege, hogy szellemként kell megakadályoznunk, hogy gyönyörű barátnőnket is lelője az ismeretlen merénylő. Megszállhatunk tárgyakat, ezekből átreppenhetünk más, közeli cuccokba, és mindennel megpróbálhatunk szellemkedni, trükközni egyet. A létrát eldönthetjük (így más tárgyakba ugorhatunk át), a gitárt megpendíthetjük (ez elvonja a merénylő figyelmét, de nem elég sokáig), vagy beindíthatjuk azt a gépezetet, ami egy ládát ejt a rosszfiú fejére, kiütve őt – és megnyerve nekünk az amúgy időlimites szintet. Reméljük elég változatos lesz a program, de humora, látványvilága minket már most megfogott! ■

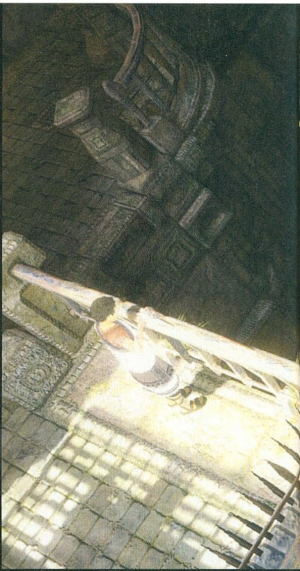




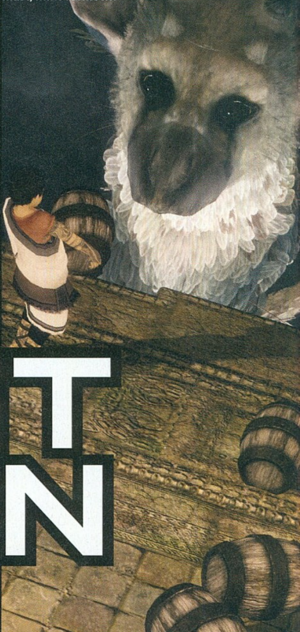
FUMITO UEDA MAGÁT UGYAN NEM TEKINTI MŰVÉSZNEK, DE ETTŐL MÉG A DOLOG IGAZ: A JAPÁN DESIGNER JÁTÉKAI SOKKAL INKÁBB KONCENTRÁLNAK AZ ÉRZELMEKRE, A MAGÁNY ÉLMÉNYÉRE, MINTSEM AZ AKCIÓRA, A KÜZDELMEKRE.

PS3

THE LAST GUARDIAN



ÉPÍTSÜNK KARAKTERT!
Kutyaszerű lény, griffeket idéző tollakkal és madárlábakkal – ez a mitikus állat Toriko, aki valószínűleg megfelel a címben szereplő utolsó őrzőnek. Toriko megalkotása igen sokáig tartó folyamat volt, és végül Fumito Ueda designernek három stílus közül kellett választania: a jelenlegi modell mellett volt egy egészen macskaszerű lény, és egy, amely elmondása szerint leginkább egy tevére hasonlított. A játékban ezek a lények nem fognak szerepelni, de remélhetőleg egy művészeti albumban valamikor megtekinthetjük, hogy milyen irányba is mehetett volna el a játék – merthogy jelenleg elképzelni sem tudunk mást, mint Torikót…





A Last Guardian felépítésében leginkább az Icót idézi majd: két karakternek kell megküzdenie a világgal – együttműködve kell életben maradniuk cseppet sem barátságos körülmények között. A főhősünk, az irányított karakter az egyelőre ismeretlen nevű fiúcska lesz, de csaknem ugyanilyen lényeges szerepe lesz az eseményekben Torikónak, annak a furcsa, idegen lénynek, aki segítőjéül, őrzőjéül szegődik.

Illetve, hogy egész pontosak legyünk, eleinte nem lesz ilyen rózsás két karakterünk viszonya: amikor összetalálkoznak, Toriko gyanakvással tekint a fiúra, hiszen az emberektől sosem kapott mást, mint rettegés által fűtött gyűlöletet, agressziót, no és nyilakat a hátsójába. A megfelelően empatikus hozzáállással azonban magunkhoz édesgethetjük, és innentől kezdve hőseink elválaszthatatlanok lesznek.

Közvetlenül irányítani csak a kisfiút tudjuk majd, de mivel Toriko viselkedése teljességgel a környezetében zajló dolgoktól függ, közvetve ugyan, de az ő mozgását, cselekedeteit is befolyásolhatjuk. A játék leginkább ezekre a fejtörőkre épül, harc csak ritkán lesz benne. És hogy milyen fejtörőkre kell számítani? Ha például át akarunk jutni egy széles folyón, csak meg kell mutatni Torikónak, hogy a másik oldalon gyümölcsfák nőnek, mire az természetesen azonnal nekiered – és innentől már csak annyi a dolgunk, hogy megkapaszkodjunk tollazatában. Az étellel tehát remekül manipulálhatjuk Torikót, a megfelelő helyre dobva finom falatokat a kellő helyre csalhatjuk, zajkeltéssel (mondjuk egy hordó lelökésével) felkelthetjük a figyelmét, ellenfeleink megfelelő helyre csalásával csapdákat állíthatunk.

Mivel Toriko igazi élőlényként van lemodellezve, az etetésre nem csak a feladatok miatt kell figyelni – ha elhanyagoljuk „kis" kedvencünket, legyengülhet; ha nem szedjük ki tollai közül a nyilakat, megbetegedhet. Így aztán a felderítés, kincsvadászat (illetve akármi is lesz a fiúcska központi vágya – majdnem biztos, hogy nem egyszerű kincsharácsolás) közben élelemszerzésre, pihenőhely megtalálására is ügyelnünk kell majd. És hogy mindezt mikor tehetjük meg? Nincs időpont, még 2010 sem biztos – a jó munkához idő kell, a művészi munkához pedig határidők hiánya is szükséges... ■



ICO-NICO-TRICO

Fumito Ueda brigádjának első két játéka az Ico és a Shadow of the Colossus (kódnevén Nico) voltak – a PS2 legelismertebb programjai közé tartozik mindkettő. Igaz, óriási anyagi sikert megjelenésükkor nem termeltek, de a szájhagyomány ezúttal segített: mindenki továbbadta haverjainak, hogy e játékok fantasztikusak, így még a mai napig is termelnek eladásokat... Lehetséges, hogy a God of War Collection (a két PS2-es rész egy Blu-ray lemezen) mintájára az Ico és a SotC is napvilágot láthat PS3-ra egy gyűjteményes kiadásban, a Last Guardian marketinghadjáratának részeként. Döntés még októberben várható.



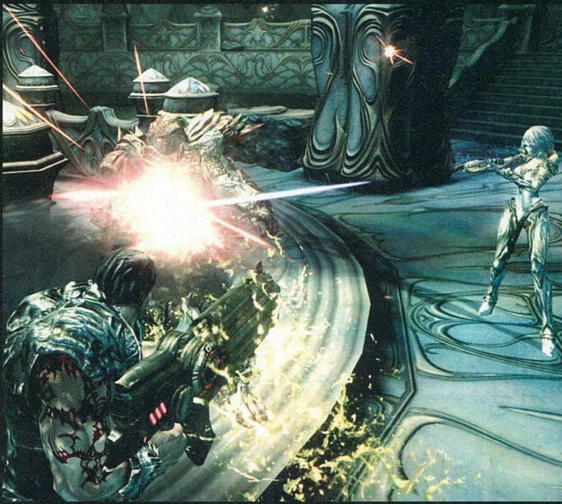


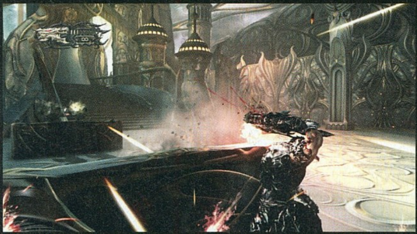
PS3

QUANTUM THEORY

A „JAPÁN GEARS OF WAR" – TALÁN EGYESEK SZEMÉBEN TÚLZOTTAN LEEGYSZERŰSÍTŐ LEHET EZ A LEÍRÁS, PEDIG TELJESEN STIMMEL, AZ IRÁNYÍTÁSTÓL A DESIGNIG MINDENT MARCUSÉK MACSÓ BANDÁJA IHLETETT…







Egyes hírek szerint a játék Európában végül a kicsit egyszerűbb Quantum címen jelenik meg, de mivel a hatalmas Tecmo Koei standon virító óriási zászlók szerint a teória még a cím része, egyelőre mi is így hivatkozunk rá.

Egy hatalmas, élő torony a legfőbb ellenfeled – harsogta a marketinganyag egyetlen angol mondata. Lehet, hogy elméletben, a sztori alapján így van, de a lezúzott két demópályában csak egy ízben láttuk a tornyot igazi működés közben, amikor egy híd lassan elkezdett forogni alattunk, és bizony kellett manőverezni, hogy ne essünk le. Minden más alkalommal ocsmány lények jelentették a kihívást, kicsik és nagyok egyaránt – de közös tulajdonságuk, hogy sárgás trutyivá robbannak szét halálukkor. A küzdelem a GoW-ot idézi, nem csak a fedezékrendszer szinte kötelező használatával, de a sprinteléssel, vetődésekkel szintén. Puskáink bazi nagyok, de hatásukat tekintve sok egyedit nem tudnak – de ami a legszomorúbb volt, az a kooperatív-mód teljes hiánya. Mert ugyan drabálisra gyúrt hősünk, Syd nincs egyedül, de a furcsán nem military jelmezes Filona (szőke bige nagy mellekkel, egy szál fémharisnyában) nem irányítható. Igaz, hajigálható: ha a közelébe megyünk (és letelt az előző dobás óta a megfelelő idő), egyetlen gombnyomással gránátként hajíthatjuk el. A látott főellenségnél ez nélkülözhetetlen volt: csak így nyílt meg a sebezhető pontja. Lenyűgöző hatást nem várunk tőle, de élőben izgalmasabb, mint a nem kicsit szürke képeket nézegetve…







LAST RANKER

Sajnos kipróbálni nem lehetett, csak a Capcom-stand óriási mozijában lehetett egy tíz perces videót megtekinteni az új sikervárományosból. Noha a képek – és a videó legnagyobb része – alapján akciójátékra is tippelhettünk volna, de nem erről van szó. Vagy legalábbis nem pontosan erről. Merthogy a Last Rankert RPG-nek írják le alkotói; igaz, a standard fajtától távol van a dolog. Hősünk, Zig magányosan rója a vidéket, keresve a birodalom harcosainak klubjába tartozó egyéneket. Ha legyőzi őket, feljebb lép a toplistán – és az első hely elérése a fő feladatunk. Csapattagok nincsenek, random harcok nincsenek, de maguk a csaták körökre bontottak (bár az időzített gombnyomásoknak jut szerep).



VALKYRIA CHRONICLES 2

Kicsit ironikus, hogy noha a Valkyria Chronicles 2 legfontosabb eleme az online multiplayer – ma minden kézikonzolos japán játék erre látszik építeni –, pont ez nem volt kitéve a kiállításon. Ehelyett kipróbálhattam egy méretes küldetést a játék sztorimódjából (ez a már futó anime-széria ihletésére egy katonai akadémián játszódik, és tengernyi, nem a harchoz kötődő dolog is van benne a csajozástól az órákra járásig). A térkép ugyan parányi volt a PS3-as előd óriási vidékeihez képest, de egy küldetés több térképet is tartalmazott, amelyeken egyszerre zajlottak a küzdelmek – egy nyomás a flippergombokkal, és máris nem tankkal támadtunk, hanem gyalogosokkal védekeztünk.



WARSHIP GUNNER 2

A Naval Ops 2 PSP-re átírt változatáról van szó: azaz böszme hadihajókkal kint vagyunk a nyílt vízen, és lemészárolunk mindenkit, a tengeralattjáróktól az anyahajókig. A sztori a lézerekkel dúsított második világháborúba vezet, és őszintén bevalljuk, a demóból semmit nem tudtunk meg részleteiről…



DRAGON QUEST VI

A DQ9 alig egy hónap alatt a Japán játéktörténelem kilencedik legsikeresebb alkotásává vált, szóval el lehet képzelni a lelkesedést, ami a DQ6 állványait vette körbe – nem is fértünk oda a játékhoz. Láttuk, hogy szép, hogy vannak benne slime-ok, és mindenki orgazmikus vigyorral az arcán játszott vele – szóval biztos jó…

DRAGON BALL: RAGING BLAST

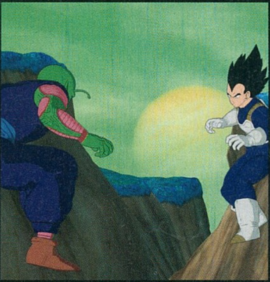


DRAGON BALL – AZ ANIME, AMIT CSAK NEM BÍRNAK BÉKÉNHAGYNI A JÁTÉKKÉSZÍTŐK. A NAMCO MILLIOMODIK PRÓBÁLKOZÁSA A RAGING BLAST…









A hetven karakterből csak nyolc volt kipróbálható – de mivel sosem nézünk DB-t, ez nem volt zavaró. A küzdelem ismerősen szabad mozgást enged a térben, felrepülhetünk az égbe, vagy villámgyorsan szökkenhetünk jobbra-balra. Az egyetlen újítás, amit felfedeztünk, az az volt, hogy a tereptárgyakba hajított ellenfelek sebződnek is – a tereptárgyak meg hajlamosak összedőlni az ismételt abuzálás hatására. Nagy kár, hogy a játék ilyen ronda, mert máskülönben a rajongóknak készült: száz klasszikus ütközetet is újrajátszhatunk, és nálunk is lesz japán szinkron.







WACKY WORLD OF SPORTS

Baromi hülye (ám valóságban is űzött) „sportágaival" a Sega minijáték-gyűjteménye felhívta magára a figyelmet; elvégre ki ne akarna tonhal-hajításban, versenyfűnyírásban, vagy ejtőernyős vasalásban megmérettetni?! Aztán kiderült, hogy csak 10 sportág van a programban, és ez elvette a kedvünket…



DISSIDIA FINAL FANTASY UNIVERSAL TUNING

Az új alcím hallatán megrohantuk a megfelelő sátrat, ám itt kiderült, hogy az Universal Tuning nem folytatás, nem mellékág, még csak nem is kibővített kiadás. Legalábbis nekünk, hisz ez a verzió mindössze az európai Dissidia japánra fordított verziója.



THEXDER NEO

A régi, (S)NES-korszakbeli akciójátékokról nagy átlagban el lehet mondani, hogy unfair módon nehezek voltak. A mai folytatásoknál már más a helyzet, de a Mega Man 9-hez hasonlóan az ősi Thexder folytatása sem sokat finomodott: az alakváltó robot ugyan erős, de a millió ellenfél pár perc alatt leszívta az erőnket.



PRO EVOLUTION SOCCER 2010

PC PS3 X360 WII



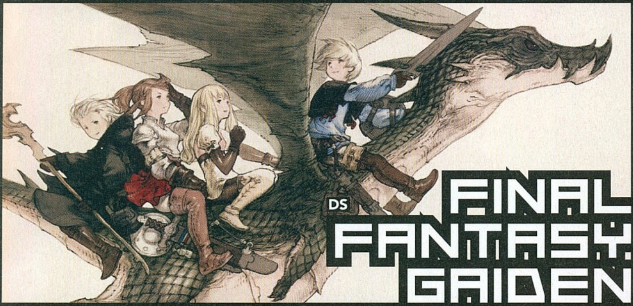
AZ ŐSZ LEGNAGYOBB FOCICSATÁJA NEM A GYEPEN ZAJLIK – HANEM AZ EURÓPAI ÜZLETEKBEN, EKKOR DŐL EL, HOGY A FIFA VAGY A PRO EVO LESZ E AZ ÉVAD GYŐZTESE. A JAPÁN VERSENYZŐ REMEK FORMÁBAN VAN…

Bár katasztrofálisnak semmiképpen nem lehet nevezni a tavalyi PES-t, az biztos, hogy az volt az első év, hogy a FIFA minden tekintetben jobbnak bizonyult. Épp azért az elmúlt 12 hónapban őrült munka folyt a Konami focibázisán, és ez meg is látszik a 2010-es Pro Evón: a kipróbált verzió remek volt. A fő javulás a grafikát érte: bár játék közben nincs nagy eltérés a riválishoz képest, a rövid jeleneteknél (balhé a bírónál, tömörülés szabadrúgásoknál stb.) látszik, hogy mindenki sokkal életszerűbb, mint a FIFA-ban. Ez észrevehető a ruhákon is, de a fejek azok, amik tényleg köröket vernek a riválisra. Itt Henry úgy néz ki, mint Henry, nem pedig úgy, mint egy ír Henry-hasonmás verseny nyolcadik helyezettje. A játékmenet hangyányit lassult tavaly óta, de ez még mindig turbó-tempó az EA verziójához képest. A mesterséges intelligenciát illetően is sok fejlődést ígértek, de a másik újságíró ellen megvívott (és 2:1-re elveszített) meccsen ebből nem sokat láttunk. Mint ahogy a hatalmas taktikai alkalmazkodóképességet, a játékosok kártyákkal történő befolyásolását sem láttuk – de következő számunkban levő tesztben ezekre bővebben is kitérünk! ■



■ **A Konami a jogok terén ugyan még mindig gondokkal küzd (az angol bajnokságból például csak két csapat kapott idén valós neveket, arcokat), de az UEFA-val történt megegyezéssel a Bajnokok Ligája és az Európa liga is részét képezi a PES 2010 fő játékmódjának, a Master League-nek.**





DS

FINAL FANTASY GAIDEN

Annak ellenére, hogy számozott Final Fantasyjeivel a Square mutatja a modern utat a japán RPG-készítők számára, megdöbbentően erős volt a retro-vonulat is a cégnél. Ennek egyik legjobb példája a FF Gaiden volt, egy SNES-korszakot idéző bájos kis szerepjáték. Négy generikus karakterrel indulunk (hogy miért, az természetesen a kanjik és hiraganák titka maradt), és őket fejfedőkkel tudjuk hősökké tenni: akire vassisakot húzunk, abból harcos, akire fehér csuklyát rakunk, abból mágus lesz. A harcrendszer sincs túlbonyolítva: a támadásnál durvább parancsokhoz bizonyos számú körön keresztül kellett koncentrálnia figuráimnak. ■











DS

TSUMUJI

Mind kinézetében, mind játékmenetében egyértelmű, hogy az EA Japan honnan vette a Tsumuji ötletét: a DS-es Zeldából. Ugyanúgy rajzolni kell az utat hősünknek (ha zöld kabátkája lenne, Link ikertestvéréről beszélhetnénk…), ugyanúgy kell támadnunk és tárgyakat használnunk. Legalábbis eleinte, mert a kiadó „okosan" a játék hosszú szövegelésekkel és minimális drámaisággal (oké, anyu vázáját eltörtük) teli első fél órát demózta. Így aztán a sztoriról gőzük sincs, csak annyit tudunk, hogy egy nindzsafaluban élünk, és célunk e tudományok minél mélyebb elsajátítása. A nindzsaság a lopakodásban nyilvánult meg: ehhez igen lassan kellett útvonalat rajzolni hősünknek. ■



PSP

MACROSS ULTIMATE FRONTIER

Számodra, számomra a Macross csak egyike a tipikusan japán tinigyerekes-robotos sztoriknak (még ha talán a legjobb designt is bírja felmutatni millió társa közül), de a japánoknak egészen más léptékű a köteléke az 1982 óta létező univerzummal. Ha nem lenne Gundam, a Macross lenne „a" mech-univerzum, de így is megdöbbentő mennyiségű cucc vásárolható hozzá minden geek-boltban. Épp ezért talán nem megdöbbentő, hogy az ebben a világban játszódó játékok nagy átlagban egész jók, a legutóbbi verzió pedig – Macross Ace Frontier címmel – egyenesen parádés volt. A címek hasonlóságából talán sejthető, hogy a MUF is legalább ilyen jó: és a kipróbálás tíz perce után ezt meg tudjuk erősíteni. Csak belekapni tudtunk a dolgokba, már a menü is hihetetlenül szövevényes volt – részt vettünk űrbéli, repülős ütközetben, földi, lépegetős csatában, elbeszélgettünk fura szereplőkkel, és szembeszálltunk egy idomtalanul óriási robot főellenséggel. Mindez rendkívül látványosan (igaz, a kelleténél talán sűrűbb kijelzőkkel), állandó pörgéssel és úgy általában: igen színvonalasan! ■





PC X360

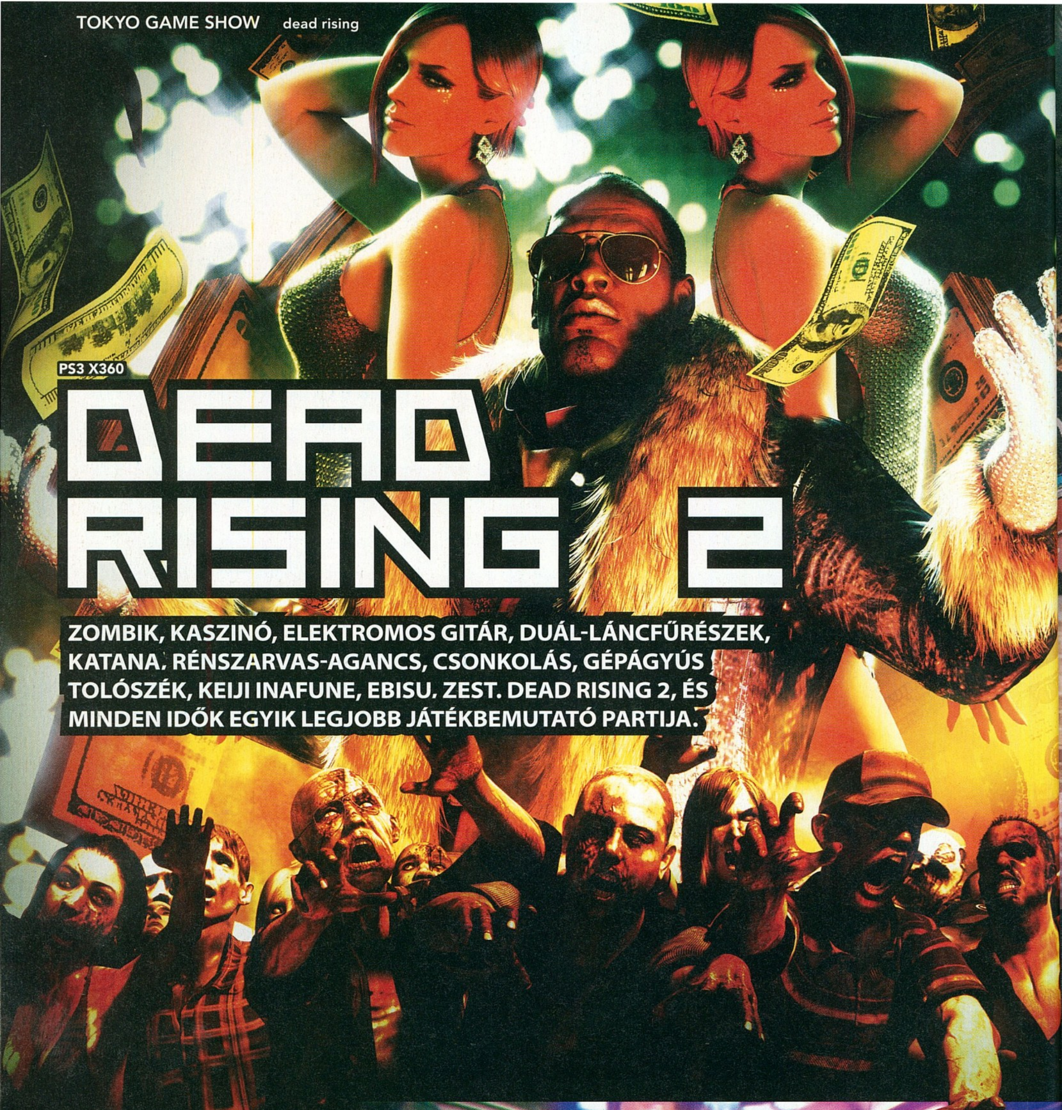
GYROMANCER

Állítólag viccként indult: a Flash-játékok királya, a PopCap kereste meg a Square Enixet, hogy készítsenek egy Puzzle Quest-klónt (mivel az a Bejeweled drágaköves játékmenetét használta, úgy gondolták, ez nem egy gonosz lépés). A Square lelkesen belement az ötletbe, a végeredmény pedig a Gyromancer, amely még idén betámadja a digitális boltokat. A játék hasonló, mint a Puzzle Quest, de részleteiben kicsit eltér: például nem két követ cserélhetünk ki, hanem négy egymás mellett levőt forgathatunk három azonos színű kavics párosításának reményében. Ráadásul az egész tábla a mienk, ellenfelünk egy láthatatlan téren játszik, és ha támadni akar, a megfelelő mozdulatokkal visszaverhetjük. Összetettebb, stílusosabb, mint a PQ, és a sztorija is sokkal érdekesebbnek tűnt… ■









PS3 X360

DEAD RISING 2

ZOMBIK, KASZINÓ, ELEKTROMOS GITÁR, DUÁL-LÁNCFŰRÉSZEK, KATANA, RÉNSZARVAS-AGANCS, CSONKOLÁS, GÉPÁGYÚS TOLÓSZÉK, KEIJI INAFUNE, EBISU, ZEST. DEAD RISING 2, ÉS MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB JÁTÉKBEMUTATÓ PARTIJA.



A CSALÓDOTT EMBER

„Most őszintén – mi volt a véleményetek a Tokyo Game Show-ról? Mert én kimentem, körbenéztem, és egyetlen dolog jutott az eszembe: a japán játékiparnak vége. Kihalt a kreativitás, nincs többé eredetiség". A fenti idézet nem valami független, ultrasznob fejlesztő szájából hangzott el, hanem Keiji Inafune, a Dead Risingok – és Mega Menek és Onimushák és a Lost Planet – producere mondta. Az újítani vágyással magyarázta az újfajta bemutatót is – az biztos, hogy a remek hely és az ingyen pia a megfelelő húrokat pendítette meg az összegyűltekben…





MINIJÁTÉK-GYŰJTEMÉNY?

Furán hangzik, de a Dead Rising 2 multiplayer része tényleg minijátékokból áll. Négyet próbálhattunk ki (ezekből volt bajnokság is). Az elsőben óriási gömbökben száguldva kellett minél több zombit elütni, hogy aztán az oszlopoknak hajtva szerezzünk ennek függvényében pontokat. A másodikban darálóval felszerelt sapkákat kellett a zombikra feltenni, majd ezeket beindítva felrobbanthattuk a fejüket. Több sapka beindítása több pontot ér, de ellenfeleink ledinamitozhatják zombijainkat… A harmadik játékban egy hatalmas aganccsal a fejeden kellett a zombikat egy mérlegbe öklelni (a dagadtak több pontot értek), míg a negyedikben egy zombikkal zsúfolásig tömött arénában kellett láncfűrészes motorokkal száguldozni, aratni. Bájos…

Tokió Ebisu negyedének egyik legjobb kocsmája, a Zest adott helyet a Dead Rising 2 exkluzív bemutató partijának. Belépés csak meghívóval, és – a játék hangulatától eltérően – csak a kézfertőtlenítés után. Bent a szokásos füst, üvöltő rockabilly zene és táncoló csajok helyett egyre izgatottabb újságíró-sereg, cirka száz ember. Mindenki a húsz gépen (X360-on) futó Dead Rising 2 kötött le – mindenki megpróbálta megszerezni az ajándékot a demó végén.

Merthogy ha a kaszinóban életben maradtál tíz percig, és sikerült legalább 300 zombit legyaknod ez idő alatt (nem volt nehéz, elsőre is 500 fölött zártam), a jutalmad egy hatalmas, szépen becsomagolt ajándékkosár volt. Mikor hősünk, a motokrossz-bajnok Chuck kibontja a masnit, minden idők legvadabb járművét pillantjuk meg: egy tolókocsit, amelyre az ismeretlen alkotó három gépfegyvert kötözött-celluxozott. A jutalommenet másfél percig tartott: a dübörgő rockzenére, Chuck vidám beszólásaira és a hátam mögött nézelődő kollégák kacagására hangszerelve újabb kétszáz zombit sikerült lekaszálnom.

És ezzel vége is lett a demónak – és további információt sem kaptunk a játékról. Mi a sztorija? Milyen küldetések lesznek benne? Megint csak egy mentési lehetőség lesz? És persze: lesz őrültebb főellenfél a szadista leszbikus dagadt rendőrnőnél? Válaszok nincsenek, csak az elődnél szebb látványvilág, még akciódúsabb játékmenet és még őrültebb eszközök. Az elektromos gitárral csapkodva lendületes riffelést hallhatunk, a katana a találat helyének megfelelően vágja ketté ellenfeleinket; mikor egy lépcső alján lendítem körbe, egyszerre hatan vesztik el lábfejüket – máskor meg egy függőleges vágással pont félbevágok egy női zombit. Fröcsög a vér (a képernyőre is), egymást érik az őrült fegyverek (a legjobb a seprűnyélre kötött két láncfűrész, a kanadai Darth Maul fegyvere) és minijátékok (például a rodeós-bikán fennmaradás). Mindez fantasztikus zenével, kellemes grafikával (a kapott képeken látható szemcsés effekt nem szerepelt a játékban), a műfaj legjobb pillanatait felidéző jelenetekkel. ■





■ A húsz gép az este alatt legalább százezer halott zombit termelt ki





■ A multiplayer-bajnokság fõnyereménye Chuck játékbeli bőrkabátja volt













1 A Namco Bandai stand büszkesége: egy „igazi" Gundam-fej 2 Nem TGS: Shinjuku, teljes éjszakai pompájában 3 Pillantás a fő kiállítási csarnokra a TGS bejáratától 4 A kiállítás egyik legforgalmasabb területe: a Gran Turismo 5 kis bázisa 5 Bár a játékban nincs sok csaj, a kiállítást szinte ellepték a Peace Walker lánykái 6 A Lost Planet 2 multiplayer szekciójának tiszteletére épített szentély 7 Udvariasságban verhetetlenek a japánok, minden, a kiállításról távozótól így búcsúztak 8 Yoji Shinkawa egy interjú közben rajzolgat 9 A Dead Rising 2 bajnokság fődíja. Nem, a kabát az!







SAYONARA



Mindent egybevetve az idei Tokyo Game Show nem a legjobban sült el sem a résztvevők, sem a rendezők szempontjából. A gazdasági válság hatására egy rakat kiállító nem volt jelen saját standdal a fesztiválon (a Nintendo ugye már vagy öt éve bojkottálja a TGS-t; nekik lett volna pénzük a megjelenésre), és a többiek is összébb húzták a gatyamadzagot: nem voltak grandiózus díszletek és sokkal kevesebb volt a mosolygós leányka is. A látogatószám is ehhez mérten alakult: a tavalyi rekordtól tízezerrel maradtak el a fejlesztők, így a két üzleti és a két nyílt napon összességében mintegy 185 ezer embert engedtek be a Makuhari Messe egykor sokkal nagyobb felhajtást is megélt falai közé. Ahhoz képest, hogy Japánról van szó, no meg egy 14 éves rendezvényről, kicsit kiábrándító, hogy a – nevében és helyszínében mindenképp – újonc GameCom hatvanezer látogatóval tudta felülmúlni.

Persze látogatóként, európai sajtósként mindebből csak a pénzszóró show hiánya jött át – hisz amikor egymás mellett, kipróbálható verzióval van jelen a Gran Turismo 5, a Final Fantasy XIII, a Metal Gear Solid: Peace Walker, vagy éppen az Okamiden, ott sok búsulásra nincs szükség. Amikor a Capcom és a Square Enix is saját bolttal vannak kint, amikor a szomszédos luxushotelben az európai és az amerikai cégek mutatják be legnagyobb durranásaikat, vagy amikor az egyórás metróúton kis túlzással minden második ember DS-t vagy PSP-t nyüstöl, tudod, hogy jó helyen vagy. A rendezők azonban levonták a megfelelő következtetéseket: ugyan még nem eldöntött tény, de erősen gondolkoznak rajta, hogy jövőre csak három napos legyen az össznépi ünnep, amit úgy hívunk: Tokyo Game Show…


A LEGJOBBAN VÁRT MAGYAR FEJLESZTÉSŰ
STRATÉGIAI JÁTÉK HAMAROSAN A BOLTOKBAN!
KING
ARTHUR
Megjelenés: 2010. január végén
magyar nyelven
KIEMELT
AJÁNLAT
GAMEPLAY SCREENSHOT
GAMEPLAY SCREENSHOT
GAMEPLAY SCREENSHOT

Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

CSAK 9999 Ft

Választható játékok:

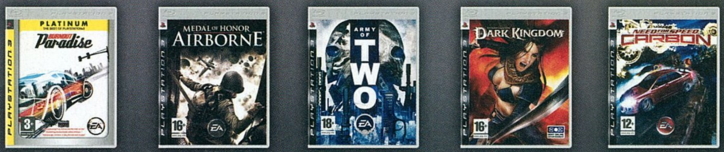
PC



PSP



PS3



PS2



XBOX 360



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék MIRROR'S EDGE, vagy MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak CSAK 9999 Ft



Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék SPORE játékszoftver PC-re



CSAK 9999 Ft

Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

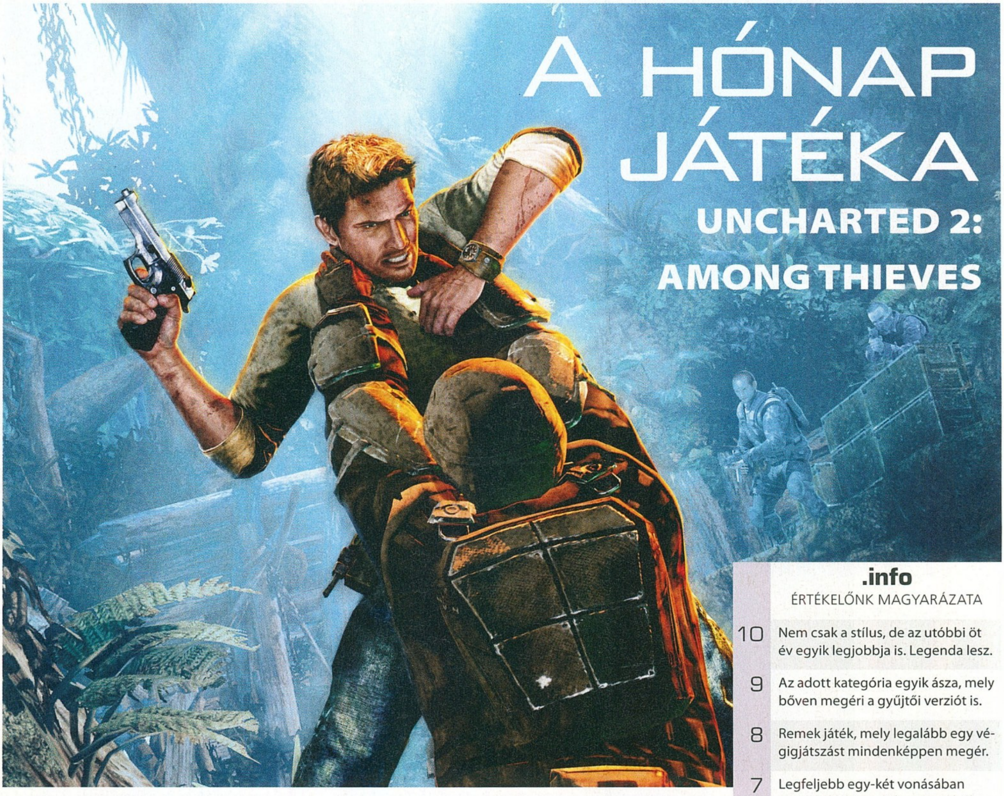
tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM

A HÓNAP JÁTÉKA

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES



.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.

9 Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.

8 Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.

7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.

6 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…

5 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.

4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.

3 Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.

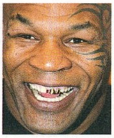
2 Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.

1 Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



GRATH

Utasszállítóval ment, teherszállítóval jött. TGS-nézés Tokióban, masszív ajándékvásárlással és városnézéssel egybekötve – nem csoda, hogy már az első nap összement a hotelszoba!



SZATI

Ismét zenelejátszót váltott, vadul tördelt és még az új online feltöltésébe is besegített: főnöke távollétében megnőtt a munkakedve, és még a Tanúból sem idézett. Gyanús.



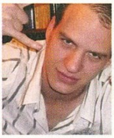
WILSON

Elalélt a tokiói ajándékoktól, besírt első névjegykártyájától, zokogott az Uncharted 2 és a Beatles élményétől. A hónapban még születésnapja van: most minden összejött neki.



SASA

Tovább gyűjti a meggyőzőnek hitt érveket a Gran Turismóval szemben kétkedőkkel szemben, közben pedig panaszkodik, hogy még mindig nincs semmi nagy játék. Bezzeg a GT PSP!



TYLER

Nem rettent meg a japán írásjelektől és fejest ugrott az ajándékba kapott játékokba. Persze csak azokba, amik nem voltak annyira befóliázva: gyűjtőszenvedélye erősebb, mint a játékéhsége!



GREG5

Radikálisan újraértelmezte a „ne mondd el senkinek" utasítást, annak elhangzása után két perccel. Megjutalmaztuk érte feledhetetlen élményekkel az ötpontos játékok világában.





FORZA MOTORSPORT 3





ALAPOZÓ Benzingőz, versenyszellem, a játékosok csatája a tized-, század- és ezredmásodpercekért. Egyedi, bár gyönyörű fényezésben az erő újra a Motorsporttal van.

Tán még eddig nem fordult elő velem, most igen: tartok egy teszttől. Nem, nem avégett, hogy mit szól majd a hűséges Forza-tábor a véleményemhez, vagy épp, hogy az ellentábornak milyen mondanivalója lesz. Inkább álláspont-keresés az a szó, ami legjobban leírja a bennem dúló állapotokat. Mivel a Forza 3 egyszerre nagyszerű, de fura csavarral óriási csalódás is egyben. Az ok a marketinghadjáratban rejlik: minden idők legjobb szimulátorának állították be, de nem az, e téren PC-n kell jelenleg keresni a megfelelő szoftvereket. De a cikk végére tiszta képet rakok arról össze, mi és miért vezetett e következtetés levonásához.

30 HÓNAP MIRE ELÉG

A Sony roppant sikeres és csinos babérokat learató szériájára érkező Microsoft-válasz, a Forza remekül nyitott, ezt gyönyörűen megfejelte egy folytatással, majd szélsebesen begurította elénk a harmadik részt. Ennek fényében szinte ámulatba ejtő, hogy az eltelt alig két és fél év alatt közel minden területen sikerült fejlődést felmutatniuk. A Polyphonytól se vennénk sértésnek, ha kicsit jobban pörögnének. Elnézem a játéknak, hogy nem (mindig) olyan szép, mint az arcunkba tolt korai képi és videoanyagok legtöbbje, mivel ennek ellenére is sziporkázik az Xbox 360. A pályákat öröm látni, életteli a színvilág, az atmoszféra, ami körbelengi, és az autók modelljei se szégyenkezhetnek a tükör előtt. Mindezt nyakon öntötték egy erős élsimítással – szinte full-HD hatású a látvány még kisebb felbontású megjelenítőn is, szemeinknek meg desszert a pimaszul stabil 60 fps-es képfrissítés. Az már a Forza sajátos vonása, hogy ráhúztak pár érdekes szűrőt, filtert, effektet, amiktől számomra kissé sterilnek hat az összkép, de ez nem igazán von le sokat az érdemeiből. Élethű, a maga sajátos módján. A hangok magától értetődően a helyükön vannak, noha a sportosabb járműveknél hiányoltam a váltások közti kipufogó-durrogást, amit ezeknél az el nem égett üzemanyag okoz; apróság, de szerintem elvárható lenne napjainkban.

A fanyalgás csak annak szól, hogy realisztikusabb szimulációt vártunk – a Forza 3 ettől még remek lett!

A rövidebb fejlesztési idő négy dologban ütközik ki leginkább. Játékmódok, napszakok és az időjárás változása, minden olyan terület, ami nem a betonozott pálya



része és a belső nézet. Vegyük sorra őket: új játékmód nincs, esti/hajnali/naplementés versenyek, netán eső, hó, köd vagy neadjisten hurrikán is hiányzik. Az aszfaltcsíkon kívüli területekre még kitérek, a belső nézet pedig… szó se róla jól használható, csak nem szépen textúrázott, ráadásul teljesen modellfüggő, hogy mennyire látjuk a visszapillantó tükröt – pedig az minden gépben elkél…

BENZINGŐZ ÉS MOTOROLAJ

Nézzük a leglényegesebbet, a vezetési modellt, az azt hajtó fizikát és társait. A fejlődés természetesen tetten érhető, de igen apró mértékű. A törések leképezése egy az egyben olyan, mint a második részben, viszont legalább kihat az autó viselkedésére – illetve a pénztárcánkra, mivel a futam után automatikusan kijavítják őket, nagyon nem olcsón. Az összképet rombolhatja, hogy ha behajtunk a boxba, láthatatlan csapatunk minden hibát helyrehoz pillanatok alatt, csupán a sérült karosszéria marad kijavítatlan, a gép amúgy teljesen megújultan gurul ki újra a pályára. Ha kinézetre nem is lett változás a kasztnik törésében, a koccolgatás, lökdösődés fizikája érzésem szerint butult, vagyis most már a Forzában is lehet Gran Turismo módjára lepattanósdit játszani, kanyarokat mandínerből bevenni, és ezzel előnyt szerezve előkelőbb pozícióba jutni, csupán külsérelmi nyomok járnak érte büntetésül. Szerencsére ha palánknak, vagy egyéb objektumnak csapjuk oda a gépet, akkor rendesen viselkedik, pörög-forog-borul, és nem utolsósorban drasztikusan sérül a jármű. A vezetési modell, noha több mindent figyel egyszerre, mint a Forza 2-ben, „A" kategória alatt érzésem szerint sokkal könnyebb segítségek nélkül is az úton tartani az autót. Afölött meg, ha manuális a sebességváltás, az épp kitörni készülő autó farát egy gyors felváltással simán helyére tehetjük, és mivel ekkor már a motorerő se gyenge, a lassulás is igen csekély mértékű. Az ellenfeleink gyengültek, kicsit dróton húzza őket a gép, s ha mi épp keresztbeállunk, többször előfordult, hogy a követőknek lett volna elég ideje és helye kikerülni szerencsétlenkedésemet, de nem tették – hanem szépen belém rongyoltak, olykor lassítás nélkül. Szerencsére van az ilyenekre idő-visszatekerés, ami az előzetes verzióban tapasztaltakkal ellentétben nem végtelen, de igen tisztes mennyiséget visszacsévélhetünk. Nem látványos, mint a Dirt 2-ben, nincsenek remek hanghatások, mint a Gridben, de legalább hasznos a dolog, ha egy kanyart épp elnéztünk.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH AZ ASZFALTON

Ha a fejlesztők csak egy kicsivel visszafogottabbak, szerényebbek lennének, máris sokkal jobban érezném magam – merthogy a Forza 3 egy jó játék, sőt, jelenleg kategóriájának legjobbja, de az átütő forradalomtól messze van. Hol van a PGR4 időjárása és éjszakai versenyei, az NFS-ek eltérő játékmódjai, a GT5 16-fős versenyei? És ha már itt tartunk: belső nézetben miért nincs üveg az ablakkeretben?

adatlap

kiadó **microsoft**
fejlesztő **turn 10**
platform **x360**
megjelenés **okt. 23.**
multiplayer **2-8**
magyarítás **felirat**

BOXUTCA

Tehát a pályán hellyel-közzel minden rendben van, s mivel eleve a tiszta vezetésen van a hangsúly, csalódást nem igazán okoz a sérülési rendszer változatlansága, néhány tekintetben butulása. Élvezetes a versengés, és idővel kihívással is megtelik; értem ezalatt azt, hogy lassú autókkal, ha a teljesítményindexünk a legjobb, legnehezebb fokozaton se nagy ördöngösség a győzelem. (Hozzátenném, azért írtam úgy, hogy érzésem szerint könnyebb, mert ennek az is lehet az oka, hogy a Forza 2-vel sokat játszva saját képességeim is sokat javultak, emiatt hathat könnyebbnek a játékban vezethető gépek viselkedése.)

Ami számomra az igazi feketeleves volt – főleg, hogy igazi, sőt, definitív szimulátornak volt beharangozva a Forza 3 –, az az, ami a pályák elhagyásakor történik. A gumifal már az első újgenerációs Colinban is széthullott, ha beleszálltunk, itt meg mintha kőfal lenne – rettenet. A kavics- és fűágyak „tapadása" teljesen változó, de egyik esetben sem élethű. Ha fékúton megcsípjük a pálya szélét, nem akar kitörni az autó, sőt többnyire olyan a tapadása, mint az aszfaltozott résznek (porfelhőt sem húzunk). De

A fotómód ezúttal sokkal több lehetőséget enged meg – most már a pályán kívülre is helyezhetjük a kamerát







A műszerfal-nézet ugyan használható, de kidolgozottságában még a PGR4-gyel sem veheti fel a versenyt. És hol a szélvédő üvegje?

ez csupán kitapasztalás dolga, a nagyja szinte semmit se lassít, Suzukában a legtöbb kanyarban annyit vághatunk le, amenynyit nem szégyellünk – ennek ellentéte a „ragasztó" hatású bukótér más íveken, más pályákon, amikbe akármennyivel szállunk bele, a másodperc törtrésze alatt zéróra lassítják az autót, pedig szerintem minimum egy kis megdobás, némi perecelés járna érte. Az említett japán pálya híres-hírhedt R130-as kanyarja utáni igen erős féktávval bevételezendő jobb-bal sikánnál például mindkettő jelen van: ha túlcsúszunk, kábé tízzel kecmergünk vissza a műfűről, ám ha hamarabb fékezünk, és amint vége a jobb oldali palánknak (ahol a pálya régi boxutcabejárata van), ránántjuk, nem csupán egy derekasat rövidítünk, hanem sokkal jobb ívben érkezünk meg a célegyenesre rávezető szakaszra. Büntetés meg nem jár érte, pedig már az NFS se díjazza a csalást.

Játékmódokból minden maradt kvázi a régi, körversenyek, újdonság a gyorsulási verseny, de ezek a látható teljesítményindexek miatt előre lefutott meccsek. A gép emellett pontozza a driftelést, noha ilyen játékmód nincs, az elért egységmennyiséget se írja ki, de Achievement-et dob érte.

Nyerd meg!

A Microsoftnak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a Forza 3-ból, plusz egy forzás pólót, pulóvert és kulcstartót.

Kérdésünk: ***hány autógyártó cég szerepel termékével a Forza 3-ban?***

A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576.hu*** **(A tárgy Forza legyen)**

A határidő: ***november 2.***



Unatkozni azért nem fogunk, karriermódban 220 kihívás vár ránk, váltakozó versenymennyiséggel és körszámmal; és ahogy az elődben úgy itt is, az indulási feltétel egy adott teljesítményosztály, vagy speciális sportautó megléte. Bár unatkozás relatív, mivel számomra olyan 100 verseny után már jól jött volna valamilyen más jellegű megmérettetés. Ahogy az elvárható volt, az autók és a pályák palettája is bővült, nem csupán szépült. Huszonkét egyedi helyszín található a korongokon (ehhez letölthető lesz további kettő), amely a variációkkal együtt közel száz pályát takar a 400 autó számára. A régiek mellett az a pár új, ami felkerült a korongra, fantasztikusan néz ki, öröm rajtuk a vezetés, még kontrollerrel is, ahogy például visszaadja a macskaköves szakasz sajátos érzetét. Az autók a megszokott kategóriákra vannak bontva – vagyis F-től R1-ig vannak jelölve –, melyeken belül nullától kilencszázkilencvenkilencig mutatja a kategórián belül az adott szám azt, mennyire erős az adott gép.

MÁSVÉLEMÉNY

SASA KESERŰ ÖRÖME

Nehéz dolgom van mivel a Forza 3 nagyon tetszett, hibájául csak a be nem váltott ígéreteit róhatom fel. A jelenleg legjobb autószimulátor ugyanis közel se lett felülmúlhatatlan. A gyenge műszerfal-nézet, a törésmodell és az ütközések vártnál gyengébb megvalósítása, a csak nyolc versenyző mind-mind keserű pirulák a rajongók számára. Ironikus, hogy így is az év legjobb autószimulátora lett...

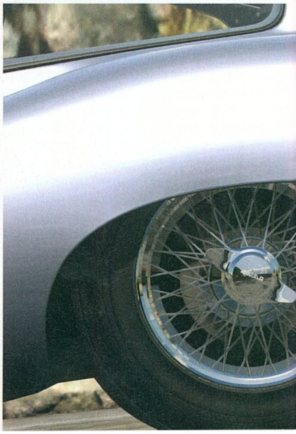
VALAMI HIÁNYZIK

Pár hangulatfokozó, amit erősen hiányoltam: ha már versenyzünk, igen jól jött volna az FIA-szériákban használt rendszerek bevezetése. Teszem azt: ha alkatrész van a pályán, jelezze azt sárga zászló, legyen csapatrádió, amely a hosszabb versenyeken tájékoztat az állásról, a gumijaink állapotáról – de ezt sorolhatnám a végtelenségig, mert semmi ilyen nincs. Sajnos.

Ami a Forza 2 funkcionalitásbeli erénye volt, az természetesen itt is mind elérhető. Részletes optikai és teljesítménytuning, leírások mindenről (ezúttal is van magyar felirat), teljesítménytesztek, beállítási, finomhangolási lehetőségek. Kár, hogy az állíthatóság skálája nem bővült, ennél a 2006-os PC-s GTR2-ben is több volt már. Emellé bevezették a kezdők



Minden autó másképp viselkedik a pályán – ezek a szupergépek például egy bespeedezett gibbon minden irányíthatóságával rendelkeznek...









MÁSVÉLEMÉNY

GREG5 IS KÖRÖZ

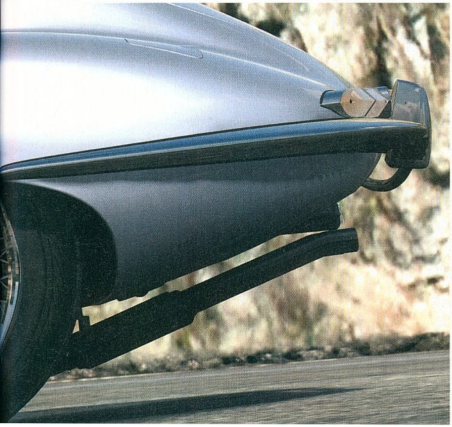
A Forza 3 egyszerűen unalmas lett. Ugyan csak pár órát tölthettem el a végleges játékkal, az első szakaszban szinte nulla sebességérzésnek köszönhetően majd' elaludtam. Az autókat minden vezetési segítséget kikapcsolva is könnyedén pályán tartottam, sőt, közepes fokozaton tízből kilenc alkalommal nyertem is (nehéz fokozathoz már elkél a tuning). A Forza 3 már sokkal kevésbé szimulátor, mint elődje volt, számos beígért alkatrésze pedig (mint például a videoszerkesztés, ilyen megvalósításban) fabatkát sem ér. Az ilyen kaliberű játékoknál sok irányból hatalmas nyomás nehezedik a tesztelőre, pláne, ha rosszat szeretne írni a produktumról, de a kőkemény igazság az, hogy hatalmas Forza-rajongóként Raptort és engem is komoly csalódásként ért a harmadik felvonás. Ha a multi nem lenne olyan izgalmas és állandó versengéssel teli, bizony jövőre már nem venném elő, pedig a második rész évekig pörgött a gépemben…

■ **Az online ranglisták első pár százezer helyéért eszelős háború fog folyni**

számára a gyorsfejlesztés funkcióját, amiben némi összegért megfelelő szintre hozza az adott szériában a versenygépünket a játék. A festés-matricázás jóval több mintát kapott ugyan, és pár százzal több a megformálható réteg, ebben a részben az a legnagyobb fejlődés, hogy külön toplista van a grafikus vénájúak számára…

Újfent kereskedhetünk gépparkunkkal, adhatunk, vehetünk, aukcióra küldhetjük, vagy akár el is ajándékozhatjuk gépeinket egy barátunknak. Az új Storefront nevű menüpont alatt ingyen (ha jó fej az eladó) kaphatunk vagy pénzért vehetünk másoktól festéseket, matricázásokat, illetve komplett beállításokat egy adott autóra, persze mindezekkel mi is kereskedhetünk. Van tuningmesteri toplista is. Újdonság továbbá, hogy immár filmeket is kreálhatunk és feltölthetjük ezeket a forzamotorsport.net-re (akárcsak fotóinkat). Hibának tartom, hogy ez csak gold előfizetőknek elérhető opció, aki nem rendelkezik ilyennel, az nemhogy online nem játszhat, de még az alkotásaival sem büszkélkedhetnek; nem szép dolog. A videokészítéshez közel húsz kameranézet áll a rendelkezésünkre, ám egyszerre csupán maximum 30 másodpercnyit tölthetünk fel. Két felbontási mód közül választhatunk (720p és 320p), valamint azt, hogy valós időben, vagy amolyan mátrixosan lassítva töltse fel az adott szakaszt. Azt kell mondjam, ez egy amolyan „jó, hogy van" funkció, mivel ha profin akarjuk a futamot prezentálni, akkor azért nem árt egy PC-s filmszerkesztő program, amivel jól lehet vágni, tekerni, lassítani. Szintén akadály, hogy egy ilyen félperces szakasz konvertálása tíz percig tartott, ami mondjuk egy hosszabb futam, vagy akár csak egy kör feltöltését már elég monumentális munkává teszi. Mindegy, mint említettem, jó, hogy van ilyen, biztos lesznek szent őrültek, akik minden akadállyal megküzdve fantasztikus Forza 3-videókat fognak készíteni; de az is biztos, hogy mi nem veszkődünk majd ilyesmivel.

■ **Egyelőre csak festetlen autókat próbáltunk ki, de az első naptól kezdve lesznek – ingyenes! – festéseket, a legjobb Forza 2-es piktorok alkotásában**



HÉTTŐL KILENCIG

A bevezetőben említett hezitálásom talán már érthetőbb. Aki nem találkozott a Forza 2-vel, de szimulátorközeli élményre vágyik Xbox 360-on, annak a Forza 3 remek választás, nagyban segít betanítani a kezdőket, és kellő kihívást ad a profiknak is, akik vélhetően a neten fogják egymást a határokon túlig az őrületbe hajszolni (ez már a demónál is megfigyelhető). Akik viszont mesterei voltak a második felvonásnak, a tényleg sokkal szebb grafikán túl igen kevés újdonságot kapnak, s ebbe nem igazán megyek bele bár nem nehéz kitalálni, de a szimuláció részében némely ponton még a GT5 Prologue-gal sem ér fel. Mivel én jól ismertem a felmenőjét, és több komolyabb szimulátort is, az ígéretek áradatának alig egy része valósult meg (csak egy példa: tényleg gyűrődik fizikailag a gumi, de ez nem hat ki semmire), az meg főleg nem, hogy minden idők legjobb szimulátora lészen. Nem az, viszont a jelenlegi konzolokon elérhető legjobb választás a versenysportok iránt komolyabban érdeklődők számára. A végső pontszám hosszas gondolkodás, egyeztetés során alakult ki, és egyfajta középutat képvisel a két véglet között: aki a Forza 2-t halálba játszotta és az ígéretek nyomán egy sokkal összetettebb, sokkal realisztikusabb, sokkal több lehetőséget adó játékra számított, az vonjon le belőle pár tizedet. Aki viszont az elődöt és a konkurenciát figyelmen kívül hagyva, autós játékokat kedvelőként vág bele, annak akár 9.0 feletti pontozást is megérhet. ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Forza 3 remek autós program lett, a jelenlegi konzolgeneráción elérhető legjobb, de sok a hiányosság, és a grafikát leszámítva kevés az újítás. Nem az lett, amit ígértek, amit vártunk…

raptor **8.0**





HEARTS OF IRON III

ALAPOZÓ Kezdetben az egész világ sorsa, csak rajtad múlik, hogy kivel, ki ellen, miként és mikor háborúzol, vagy éppen barátkozol. Nem árt hozzá a részletek szeretete...

adatlap
kiadó **paradox**
fejlesztő **paradox**
platform **pc**
megjelenés **aug. 14.**
multiplayer **2-32**

Kompozitfiberes mentálpajzs ide, vagy oda, lesből rámdobott hárdkór történelmi szimulációból akkor is sok egy tucatnyi – márpedig az elmúlt évtizedben szerénységem elé a jósors (?) nagyjából épp ennyi alkalommal vetette a svéd illetőségű Paradox valamelyik alkotását. A nördök munkásságát kicsit is ismerők jól tudják, hogy hőseink szinte kizárólag ambivalens megítélésű „grand" stratégiában utaznak, vagyis egy olyasfajta műfajban, ahol legalábbis egy nemzet, de még inkább egy egész kontinens sorsát helyezik a játékosnak az egér bal gombja feletti, felelősségtől joggal remegő mutatóujjába. Sőt, a jelen cikk apropóját adó Hearts of Iron-sorozat még ennél is magasabbra céloz, és mindjárt a széles nagyvilágot teszi meg virtuális homokozóvá, a feladatot tovább súlyosbítva az 1936-47 közötti időszak kihívásaival, úgymint fegyverkezési verseny, újraformálódó szövetségi rendszerek, második világháború, versenyfutás „a" bombáért, és persze mind közül a legembertpróbálóbb: hogyan varázsoljunk mosolyt két dühkitörés között súlyosan paralizálódott nemzetvezetőnk arcára?

GLOBÁLIS HENDIKEPP

Talán már eme rövid bevezetőből is kitűnik, hogy minden idők egyike, ha nem a legkomplexebb játékáról két oldalban áttekintést adni lehetetlen vállalkozás, ennek megfelelően az aktuális írás is inkább azokra a területekre koncentrál, ahol a Hearts of Iron harmadik inkarnációja a valódi változás jeleit mutatja elődjeihez képest.

Kezdjük mindjárt a sort a játékban feldolgozott periódus hosszával! A korábbi epizód a kiegészítőkkel (Doomsday, Armageddon) megpatkolva a játékidőt egészen 1964-ig terjesztette ki. Itt ez – valószínűleg mocskos kereskedelmi számítások miatt – újra visszaállt a megszokottnak mondható 1947-re; azért az önjelölt Trumanokat és Sztálinokat így sem akadályozhatja meg semmi, hogy az épp kezdődő hidegháborút magasabb hőfokon folytassák, az ellenséges nagyvárosokat porba döntő atomrobbanások fényénél elmélkedve a hamleti értelemben vett elmúlásról...

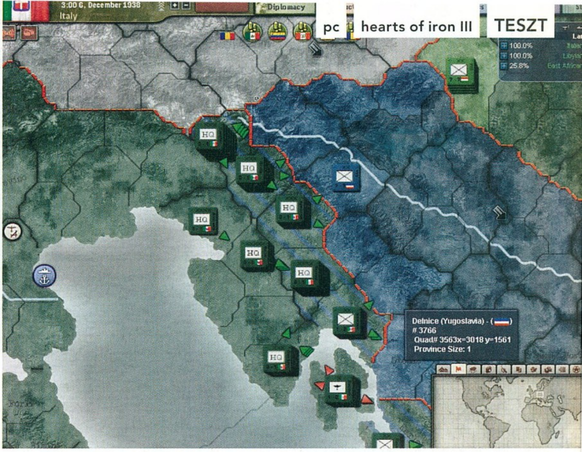
Hasonlóképp, akik a náci rakétatechnológia sikerére esküsznek, itt gond nélkül kifuttathatják a Vergeltungswaffeval (röviden, és a köztudatba vésődötten: V-1 és V-2) kapcsolatos terveiket, ezáltal örökös bunkerlétre ítélve az angolok bulldogszerű miniszterelnökét. Ezekhez a grandiózus tervekhez persze nem csekély kutató/fejlesztő kapacitás szükségeltetik majd, amelyet egyébként a HoI 3 korábban nem látott finomsággal kontrollál. Minden találmányhoz tartozik ugyanis egy adott történelmi dátum, ami azt jelzi, hogy a kor technológiai színvonala pontosan mikor is tenné lehetővé a kifejlesztésére irányuló project megkezdését. A játékos ettől függetlenül a javasoltnál korábban is megkezdheti a kutatást, ám akkor durva büntetésekre kell felkészülnie, elsősorban a K&F pontok durva hendikeppelése formájában. Apropó, hendikepp: a játék valami ilyesmit alkalmaz azoknál a technológiáknál is, amelyeket kifejlesztettünk ugyan, de valamilyen megfontolásból nem gyártattunk rá épülő terméket, és azt nem vetettük be élesben. Hiába, no, empirikus tapasztalatok nélkül mit sem érnek a még oly komplex teóriák sem...



A tízezerre növekedett zónaszám eredményeképp Szicíliáért is taktikus harcok folyhatnak







■ Olasz-jugó háború? Fix egyes, főleg ekkora seregekkel...

HIDEGFRONTÁTTÖRÉS

Habár lelkesen elismerem, hogy mennyire szórakoztató dolog is tud lenni a harctéri csapatokat felszereléssel ellátó hátország csokoládéadagjának sorozatos csökkentése nyomán a civil lakosság reakcióit figyelni (természetesen grafikonos formában), egy stratégiai játék nekem mégsem elsősorban erről szól...hanem jóval inkább masszív hadseregekkel végrehajtott, mesterien időzített, és lehetőleg a legalsóbb szintig kézben tartott hadműveletekről. Nos, örömmel jelenthetem, hogy a viking istenekhez szálló imáim végre meghallgatásra találtak, mert pontosan ez az a terület, ahol a Vasszívek Három jelentősen ráver elődjeire. Először is itt van a játéktér drámain megnövelt mérete (pontosabban részletessége): a földrajzi hűség ugyan ezúttal sem engedte meg Afrika partjainak cizellált kicsipkézését, ám a szárazföldeket alkotó területi egységek száma kb. a négyszeresére emelkedett, és immár eléri a 10 000-et. Akik szerint mindez semmire sem jó, azoknak javasolnám, hogy próbáljanak egy jó kis stratégiai átkarolást végrehajtani a HoI 2-ben az általagosan négy-öt territórium széles frontvonalokon...majd próbálják ugyanezt a HoI 3 manőverezésre végre valóban teret adó, realisztikusabb terepein: a különbség ég és föld.

Bónuszkör

Arsenal of Democracy címmel készül a HoI rajongóiból álló csapatnál egy Hearts of Iron 2-alapú játék, amely főként a diplomácia, a kémkedés és a gazdasági modellezés terén ver köröket elődjére. A rajongói projektet a Paradox felkarolta, a dobozos játék karácsony előtt egy héttel kerül a boltokba.





A „minden idők legkomplexebb játéka" leírás talán hangyányi túlzás. De még ez sem olyan biztos...

Egészen mostanáig az Empire 1999-es üdvöskéje, a Napoleon 1813 volt az egyetlen, ahol, ha a végrehajtó hierarchia valamelyik szintjén kiadtunk egy parancsot, akkor a gépi intelligencia automatikusan kialakította a haditervet az alacsonyabb szintű egységek számára. Itt ez most újra jelen van, és stílusosan „HQ System" névre hallgat. Egyszerűbben megfogalmazva: ha a később különleges történelmi jelentőségre vergődött osztrák őrvezető (értsd: a Führer) szerepét alakítjuk, immár nem a 4. páncéloshadsereg LVI. hadteste 3. panzerdivizója 2. gépesített zászlóaljának kell közvetlenül megparancsolni, hogy ugyan szíveseskedjék már rohamot indítani Leningrád külvárosai ellen, elegendő helyette a derék Hoepner tábornokot utasítani a kies észak bolsevista bástyájának bevételére, a többit pedig elvégzi a tranzisztorok mélyén rejtezkedő, a döntéseket meglepően ügyesen modellező szuperentitás.

STABIL ÉRTÉKEK

Szinte valamennyi saját fejlesztésben készült Paradox alkotásról elmondhatjuk, hogy azok sem a művészi igényességével tüntettek, ám a Vasszívek korábbi részei kifejezetten igénytelenre sikeredtek: mintha Picasso balkézről való mutáns utóda próbálkozott volna a digitális kubista reneszánsszal – sikertelenül. A harmadik részben viszont végre a jó értelemben vett funkcionalista minimalizmus uralkodik, sőt, a fejlesztők a 3D felé is tettek kisebb engedményeket. A szokásoknak megfelelően a zenei aláfestéssel most sem bajlódtak sokat: habár Északfölde köztudottan bővében van a vájtfülű zenei tehetségeknek, a svédek ezt a munkát ezúttal is kedvenc CD-boltjuk eladójára bízták, aki a rá jellemző igényességgel válogatta össze a klasszikus (értsd: nem jogdíjas) melódiákat. Debussyt mindazonáltal még hajlandó volnék megbocsátani, ellentétben a stabilitási problémákkal: habár szerénységemnek alig néhányszor kellett az asztalt megtekintenie a soron következő lépés helyett, a webes fórumok horrortörténetek sokaságával vannak teli. Durvább vélemények szerint a játékosoknak érdemes legalább egy évet (!) várniuk a játék megvásárlásával, tudniillik tipikusan ez az az időtartam, ami alatt a svéd kódfaragók kijavítják a hibákat.

GÖTTERDÄMMERUNG

Ha a jelen korszakot leginkább fémjelző konkurens alkotásokkal hasonlítjuk össze, akkor kétség sem férhet hozzá, hogy ama bizonyos „stratégiai mélység terén" a Vasszívek legfrissebb inkarnációja kiütéses győzelmet arat minden és mindenki felett. Komolyan mondom, a Hearts of Iron 3 komplexitásához képest az istenített Civilization 4 kábé a Ki nevet a végén?-t idézi, míg az ifjúság által non plus ultraként számon tartott Total War-sorozat maximum egy gúnyos Muhahát érdemel csak ki. Persze egy játék minősége nemcsak ezen múlik... ezért nem fog a HoI 3 85 százaléknál többet kapni egyetlen kiegyensúlyozottságra törekvő tesztelőtől sem. Akik viszont hajlandóak megbocsátani, hogy a mérleg egyik serpenyőjében ólomsúly, a másikban viszont csak száraz gazzal kevert kóró van...nos, azok egy valóban nem mindennapi kalanddal lehetnek gazdagabbak. ■

576 értékelés

p4 2.4 ghz, 1 gb ram, 256 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Nyilván nem való mindenkinek, de aki szereti a stratégiákat, és nem zavarja, ha azok tényleg mélyek, akkor a Hearts of Iron 3-nál nem lehet jobb választása.

joshua **8.0**



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

ALAPOZÓ Szuperhős-fieszta másodszorra, ezúttal gigantikus háborúval. A Marvel-univerzum legismertebb figurái egymás torkának ugranak, régi barátok tépik egymás szép kosztümjét!



adatlap
kiadó **activision**
fejlesztő **vicarious visions**
platform **ps2, ps3, x360**
megjelenés **szept. 25.**
multiplayer **2-4**

A történelemkönyvek (vagyis a Wikipedia) szerint az első képregény 1934-ben jelent meg – kereken 75 éve, akkor, mikor a nagy második világégés árnyéka már eltakarta a horizontot, mikor a kilátástalanság ellen érdemesebb volt egy álomvilágba menekülni. Hetvenöt év alatt sok minden történt: felcseperedett két másik médium, megszületett egy harmadik, de az, ami a képregényeket mindig is szubkult státuszban tartotta nem változott. Persze ma már a falak (a mítosz, ami szerint a képregények olvasása gyerekes dolog) lassan de biztosan dőlnek, a roskadásig tömött polcokon korosztálytól függetlenül mindenki megtalálhatja a maga kalandját. Még a felnőtt közönség is: ott van az erőszakkal a monokróm hóban birkózó Sin City, a közelmúltban pedig ott volt a mindennapi értékeket és a szövevényes politikai érvrendszereket kikezdő Marvel Civil War. A regényfolyam, amely új lökést a forradalomnak: a felkelők ismét itt kaparják az ablakot, transzparenseket lógatva. Te kinek az oldalán állsz?

HARC A HAZÁÉRT

Latveria különös egy ország: főleg mert nem létezik, legalábbis a való világban nem, de... de a Marvel-univerzum nem is a mi galaxisunkban foglal helyet. Latveria éppen ezért tényleg érdekes hely – Kelet-Európa határán elterülve Doktor Doom irányítása alatt védelmet élvez az erőfitogtatásban elsőrangú Egyesült Államoktól. Vagy legalábbis élvezett, a puskaropogtatást mindig is előszeretettel alkalmazó Nick Fury és csapata egy titkos(nak szánt) misszió keretén belül pakolta volna bőröndbe a helyi miniszterelnök asszonyt, miután az a nemzetközi terrorizmust támogatta. És támogatja is tovább, az akció rövid időn belül már-már háborút kirobbantó invázióvá változik, az Egyesült Államok kormánya és a közvélemény pedig határozottan el kíván zárkózni az incidenstől. Főleg, mert otthon is komoly gondok támadnak: egy nem teljesen véletlen baleset folytán Washington egyik kertvárosa a levegőbe röpül, közel félezer civil elpatkol, a szuperhősök pedig ellenséggé válnak. Mit tesz a kormány? Természetesen politikai javaslatot terjeszt be a kongresszusnak: a Regisztrációs Törvény értelmében minden emberfeletti képességgel rendelkező amerikai állampolgár köteles polgári nevével a kabinet szolgálatába állni, ott és akkor segítve a népet, ahol arra szükség van. A végeredmény? Polgárháború, a nemzet kettészakad, a szuperhősök egy csoportja ellenállást szervez, és nem hódol be washingtoni bürokratáknak.

Vagyis a Marvel Ultimate Alliance 2 az elmúlt évek legérettebb, legfelnőttebb és legkomolyabb képregény-folyama mentén halad. Az egész Marvel-birodalmat megmozgató Civil War 2006-ban szinte az összes fontosabb hőst csatába szólította, hét nagyobb fejezet során jutva el a katartikus, megdöbbentő és sokak számára kissé csalódást jelentő végkifejletig. Vagyis







Mr. Fantastic ugyan röhejesen néz ki, ám hatékonyságához nem férhet kétség; sokkal erősebb például, mint a „Főnixtelen” Jean Grey





Thort a játékban elrejtett öt asgardi rúna meglelésével bonthatjuk ki

A játék sokkal rövidebb, ám legalább ennyivel szebb is lett – még jó, hogy az élvezet nem csökkent

a képregények végre játékformában is levedlik a gyerekesnek tartott stílus korlátait, elmélázik a morálról, a hazafiasságról, a demokráciáról és a politikáról, nagy tanmesét adva... de végül mégsem ezt teszi, az Activision inkább a köztes utat választja; valahol az események felénél a Civil War-fonál elszakad és képbe kerül egy sokkal nagyobb, az egész bolygót fenyegető veszély, a Secret War-képregények ihletésében. Ami mint áthidaló megoldás remek, a gyakorlatban viszont nagyon nem működik, a kezdeti lelkesedés és epikusság gyorsan sablonseményekbe csap, túlságosan a felszínre hozva az unalmas gombnyomogatást, a történetet 1-2 perces, gyatra minőségű CG jelenetekre kárhoztatva.

GOMBNYOMKODÁS ÉLESBEN

Merthogy az Ultimate Alliance 2 továbbra is hack'n slash, az eddigieknél is jóval szűkebbre kötött szerepjátékos nadrággal. Sokoldalú kockadobálás és több képernyőt betöltő adatlapok nincsenek, van viszont egy ténylegesen masszív karakterkínálat, a régi alapokra építkezve. Vagyis adott egy négy fős csapat – a tagokat az esetek 99 százalékban te magad válogatod ki –, ez a folyamatosan özönlő ellenfeleket (katonákat, robotokat, szupergonoszokat) pofozza pépesre, menet közben kisebb bossfightokat is megvívva. A repertoár hatalmas, a 24 hős az éppen futó füzetek jelentős részét (gyakorlatilag az összes fontosat) felkarolják. Itt van a Fantasztikus Négyes, itt vannak az X-emberek, itt van Vasember, Amerika Kapitány, Gambit és Deadpool, Venom és a Zöld Goblin – és jóval ismeretlenebb figurák is, mint az önkínzással foglalkozó Penance, vagy a hanggal támadó Songbird. És ha kell, e figurák még akár együtt is dolgoznak a vélt jó érdekében.

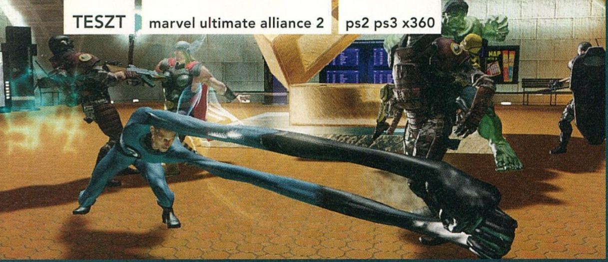






Amerikai Kapitány vezeti a regisztráció ellenes szuperhősöket









■ A korai pályák emberi ellenfelei után a játék szinte csak robotokat szór a nyakunkba



■ Penance a legdurvább szuperhős: saját fájdalmából nyeri erejét

De kezdetben nem, az MU2 kampánya nagyon ügyesen építа a polgárháborús helyzetre és a két részre szakadt nációra – az 5-6 órás kampány első felében csak és kizárólag azok hívhatóak csatába, akik letették voksukat az Ellenállás vagy a Kormányerők mellett. A döntést te hozod meg, ettől függően kapod a missziókat, amik így eltérőek. Ez nem csak teljesen eltérő feladatokat ró rád, de erősen ösztönöz az újrajátszásra is, hiszen mindenkit megnyitni, a sztori egészét megismerni csak és kizárólag így lehet. Nem mintha annyira eltérne a két szál, többnyire csak oldalcseréről van szó a már látott helyszíneken. A Civil War alapok miatt a MUA2 nem mer olyan vad terepeket megálmodni, mint elődje, inkább a képregényben látott országokban és városokban (Washington, Latveria, Wakanda, a Negatív Zóna) ereszti egymásnak a kettő, majd végül a háromra bővülő oldalt.

A harcrendszer, ha lehet még tovább egyszerűsödött, az alaptámadást magasabb erőfaktorú csapás egészíti ki, ehhez jönnek a speciális akciók (magasabb sebzés, távoli lövés, és a többi), vagyis többnyire minden maradt a régiben. A nyerő formula megtalálása és kiaknázása is, az első két-három szint után tökéletesen kitapasztalható, hogy mi is nyújtja a legnagyobb sebzést, azok után pedig vígan végig lehet galoppozni a kampányon egyazon támadási formával. Ezen kicsit csavar a fúzió intézménye: fuzionálni nem hősöket, hanem azok speciális képességeit lehet. Johhny Torch tűzokádását Storm forgószelével kombinálva látványos lángtenger öklendezhető az ellenfelek nyakába, Iron Man lézernyalábját Amerika Kapitány pajzsával tükrözve remek tömegoszlató fegyver hozható elő. A dolog eléggé egyértelmű, a kombinációk száma pedig magas – a menet közben, bármiféle retorzió nélkül váltogatható csapattársak révén akár bossokhoz igazított támadások is kikísérletezhetők. Csupán egy kötöttség van – a végeredmény formája, az Ultimate Alliance 2 három fúziót ismer. Egy olyat, ami nagy területre hat (sok ellenfélnél több mint hatásos és fontos), egy olyat, ami csak egyvalakit sebez, de azt nagyon és egy olyat, amely nek következtében ide-oda száguldva osztunk ki pofonokat. A fúziók látványosak, folyamatosan spriccelik a speciális effekteket és sok mindent el tudnak takarítani az útból. A nagy választék viszont csalóka, az embercserélgetést a tapasztalat útján felváltó fix gárda miatt az ember hajlamos egyetlen speciális támadásra ráállni és egészen a stáblista végéig azt használni.

Stan Lee, megannyi Marvel-hős megalkotója is szerepel a játékban – ez az öreg első játékszerepe





NYERD MEG!

A BSC-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a MUA2 X360-as verziójából.

Kérdésünk: *mi volt a Marvel Comics kiadó első neve az 1939-es alapításkor?*

A cím: *nyeremenyjatek@576.hu*
(A tárgy Marvel legyen)
A határidő: *november 2.*









Ezen a boostok és a plecsnik javítanának, több-kevesebb sikerrel. A pályákon és a nem harci helyszíneken elszórt extrák felszedésével és bizonyos főellenfelek legyőzésével, netán hősök megkaparintásával megnyíló kitüntetések három csoportban aggathatóak a csapatra, temérdek bónuszt hozva elő. Ilyen lehet egy bizonyos támadás elleni magasabb szintű ellenállás, a pofozkodással együtt járó plusz sebzés, vagy a tapasztalati pontok mennyiségére ható módosító. A repertoár hatalmas, legalább száz fajta boost szerezhető meg, az összeshez többszöri végigjátszás és nagy kitartás szükséges.

TIZENKETTŐ EGY TUCAT

Mert az Ultimate Alliance 2 hajlamos monotonitásba fulladni: nem annyira, hogy ne lenne érdemes előrehaladni vele, de idővel erősen szemet szúr az, hogy ellenfélfajtából kevesebb, mint fél tucat van, hogy minden főellenség szinte ugyanúgy lenyomható, hogy a ritkán elszórt dialógusok alig 4-5 mondatosak. Ráadásul a nem fix gárda miatt nem is karakterfüggőek, így egyáltalán nem elképzelhetetlen az a szituáció, mikor Wolverine lányos bájjal regél a demokrácia szépségéről. Gyatra hangon, a szinkrongárda minősége botrányosan ingadozó, az „úristen, valaki szúrja át a dobhártyámat" minőségtől egészen a „de király vagy Deadpool!" szintig.

Wakanda dzsungelében Hulk igazán otthon érezheti magát

Teszik mindezt online kapcsolat mellett is – az UA2 egyáltalán nem forradalmi, de mégis korrekt módon vezényli le a többjátékos igényeket, a gép által irányított három másik csapattagot barátokra cserélve le, megadva a portyázás közösségi élményét. A csatlakozás egyszerű, a kapcsolat stabil, a sebesség elfogadható. A kelléktár ugyanaz, így az elkötelezett képregényrajongók és az UA2 fanatikusok különösebb fennakadás nélkül élhetik ki nedves álmaikat kedvenc hőseik szereplésével. Igaz, pontosan ugyanott, ahol tették azt már korábban, egyedül.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH-MAN, A SZUPERHŐS

Annak ellenére, hogy kicsit bumfordi volt, szerettem az elsőt. Most a folytatást is megkedveltem, bár minden pozitív újdonságra (remek grafika, érdekes sztori, mélyebb fejlődési rendszer) jut valami negatívum (rövid, könnyű, az átvezető jelenetek nevetségesek). Azonban ha kedveled a Marvel-világot, magával ragad; csak te sem fogod érteni, hogy Küklopsz és Penge miért hiányoznak a PS3/360 verziókból…



És ezen az sem segít, hogy a pályák rettenetesen lineárisak, minden egy nagy folyosóra van szorítva, változatosság pedig maximum csak a színpalettában tapasztalható. Már ha sikerül épp látni a pályát, a sokszor hátráltató tényezőként jelenlevő kamerakezelés hajlamos kitakarni az akciót és inkább az üres falat mutatni. És ez még a jobbik eset, az Ultimate Alliance 2 látványosan és nem ritkán bosszantóan bugos, olyan, mintha nem a végleges verzió került volna a boltokba. Beragadó karakterek, eltűnedező tereptárgyak, egymásba hajló testrészek, a semmiből előkerülő textúrák. Plusz rettenetesen hosszú töltési idő és erősen kaotikus menü. Nem mintha olyan temérdek dolgot kellene megmozgatni, a néha szembetűnően alacsony képfrissítési értéknek nagyon ellentmond az első részen épphogy túlmutató színvonal a maga előző generációs színvonalával, rettenetes fénykezelésével, steril bevilágításával és makettszerű helyszíneivel. Az MU2 a telített őszi időszakot elkerülő korai megjelenés áldozata, technikailag félkész termék.

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Az eltérő változatok – természetesen a grafikus tálalást nem számítva – leginkább a felsorakoztatott szuperhős-kínálat terén különböznek (a DS-verzióról a 97. oldalon olvashatsz). PS2-n és Wii-n a csapat része lesz Penge, Küklopsz, Psylocke, Sentry és She-Hulk is, míg PS3-on és X360-on helyettük a nevetséges Iron Fist a jutalom (no meg az előrendelőknek Juggernaut), illetve pár új főellenfél a sztoriban.

Áru, amely mégis határozottan szórakoztató, rövid játékideje ellenére tartalmas, témaválasztása miatt nem meglepően érett és szélesebb közönség által emészthető kaland. A Civil War vonulat és a kötöttségektől mentes karakterkínálat révén tökéletes választás a képregények egyáltalán nem elkötelezett híveinek is – egy háttérbe szorult stílus fekete kontúrokkal ábrázolt szeánsza minden idők leggazdagabb álomvilágában. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	■	■	■		
játszhatóság	■	■	■		
szavatosság	■	■	■		
zene/hang	■	■			

VÉLEMÉNY

A Marvel: Ultimate Alliance 2 a nagysikerű elõd érettebb folytatása, a képregény-rajongók megtestesült álma. Remek története és temérdek szuperhőse miatt mindenki megtalálhatja benne a számítását – csak vigyázat a sok buggal!

w **7.3**





SUPERCAR CHALLENGE

ALAPOZÓ Ferrarik és egyéb csodagépek, a világ legnyálcsorgatósabb sportkocsijai – nagy kár, hogy nem a minőségükhöz méltó játékot kaptak…



A pofátlanság mintapéldájával áll most szemben a kedves olvasó, ha ennek az „új" játéknak a dobozára nézel. Miért volna az? Végy magadhoz egy doboz Ferrari Challenge-et, adj hozzá pár pályát, pár szuperjárgányt és add el újra új termékként. Értem én, hogy a név és az előd hivatalos licence miatt más márka letölthető tartalom formájában nem lehetett volna járható út, de hogy minden másban zéró fejlődést rakjanak mellé, az már arcátlan dolog. Vélhetően nem mindenki találkozott az „alapanyaggal", amely önmagában egyáltalán nem volt rossz, a középszer nagyszerű megtestesítője volt, meglepően jó szimulációs és fizikai motor által hajtván – ki se néztük volna belőle. Evégett újra Tiff Needell (ex-Top Gear, Fifth Gear műsorvezető) segít beletanulni a vezetés mélységeibe, értékeli teljesítményünket s igyekszik tanácsokkal ellátni minket. Amely el is kél, mivel nem könnyű kordában tartani ezeket a csúcskategóriás benzintemetőket.

Akiknek nem volt meg a Ferrari-féle kivetülés, azok egy kellemes, néhol kihívásokkal tarkított, de akár árkád szintre is lebutítható könnyed délutáni száguldozást a szobába varázsoló játékot szerezhet be vele. Szerencsére a 22 helyszín közül patinásabbakon is tiszteletünket tehetjük – Spa, Silverstone, Nürburgring és társaik is a kínálat részei. Az autók száma alulról karcolja az ötvenet, többségük Ferrari (meglepő…), de hát nem adhatták ki másképp, ezt már tudjuk…

adatlap

kiadó **System 3**
fejlesztő **System 3**
platform **ps3**
megjelenés **szept. 4.**
multiplayer **2-16**

Tartalmilag jó időre lekötné az embert, ha nem válna bizonyos idő után monotonná, mivel bajnokságokból, kihívásokból, s az újrajátszási faktort növelendő bónusz feladatokból (ne kapj büntetést, nyerj két különböző autóval stb.) annyi van, mint a rosseb. Nem is igazán ezzel van a baj, hanem, hogy kvázi mindegyik versenygép közel azonos képességű, ha nem lenne más hangjuk tán egyformának is hatna jó néhány. Sérüléstörés van, de csak kozmetikai jellegű, nincs kihatással a menettulajdonságokra, bár a bajnokságban figyelni kell rá, mert bizonyos érték felett diszkvalifikálnak sérült gépjármű miatt. Sajnos se autó-beállítási lehetőség, se boxutca sincs, csak a körözgetés, ahol a jól megszokott, üresen kongó fémdoboz hatású autókkal lehet vígan lökdösősdit játszani, amiből rendre mi jövünk ki nyertesen. Grafikailag abszolút középszer kategória, semmi javulás a ferraris verzió óta – szerintem az abban is szereplő kocsikon, pályákon egy pixel nem változott. Bár több helyen szidták a játékban az eső effektjét – jogosan; viszont öröm, hogy van; manapság az időjárás alkalmazása motorsporttal foglalkozó produktumban ritkaság. Az külön pech, hogy esőben alig érezni az autó tapadásának határait, a Dual Shock se ad semmilyen visszajelzést, szóval elrontották, ahogy csak lehetett.

Önmagában nem lenne rossz játék – de tartalma legalább 50%-ban a Ferrari Challenge-ból származik

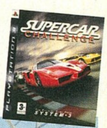
Akit a gépi ellenfelek már kiábrándítottak, online is megmérettetheti tudását, ami javára legyen mondva, akár 16 fő ellen is vívható. Újítás több nincs, pár apróságban bővült (pályák, autók), minden más ugyanolyan – még a menü is. Ha nem volt meg a ferraris produktumuk, demó alapján próbáld ki, akkor tán többet is ér a jelenlegi értékelésnél, amúgy meg kvázi egy sima másolás-beillesztés. ■

NYERD MEG!

Ezennel kisorsolunk egy példányt a játékból.

Kérdésünk: *mi volt a játékot fejlesztő Eutechnyx eredeti, első neve?*

A cím: *nyeremenyjatek@576.hu*
(A tárgy Supercar legyen)
A határidő: *november 2.*



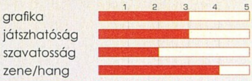


■ **Klisés képaláírás lenne, ha halott fotósról és a gépén található utolsó képről szólna?**



576 értékelés

480p, 720p, dd 5.1

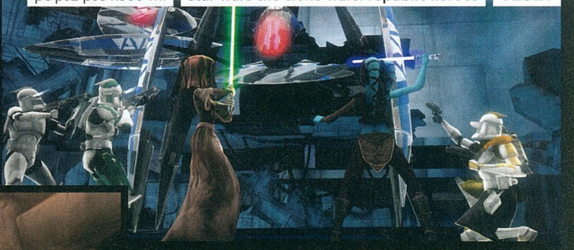


VÉLEMÉNY

Újracsomagolt Ferrari Challenge, pár extra aszfaltcsíkért és azok betonszaggatóiért. Még féláron se merném ajánlani, főleg, ha az „előd" már megvan.

raptor **4.5**







STAR WARS THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

ALAPOZÓ A Klónok háborúja rajzfilm szült már játékverziót, most egy verekedős játéknál némileg bonyolultabb alkotást kapunk. Bonyolultabbat, de nem jobbat…



A szerkesztőség legelvetemültebb hivatásos Star Wars-őrültjeként sokatmondó az a tény, hogy nem nézem a Clone Wars névre keresztelt animációs sorozatot. A legendás univerzum egyfajta gyerekeknek szóló kiegészítőjeként létrejött, rajzfilmadókon futó sorozat banális, unalmas, és cirka öt-tíz év közötti gyerekek számára van optimalizálva, és szerintem legfeljebb arra alkalmas, hogy a legkisebb korosztályt előkészítse a valódi Csillagok Háborújára. Furcsa módon a széria alapján készült videojáték előzetesei meglepően hangulatosak voltak, így kisebb lelkesedéssel vágtam bele a tesztelésbe.

Ha a Republic Heroest egy másik sorozathoz kéne hasonlítanom, az biztosan a Lego Star Wars lenne. Ugyanúgy ugra-bugra platformjáték elemeket kevertek benne akciózással, és egy csipetnyi gondolkodással, mint a – szerintem – méltánytalanul tömjénezett legókalandokban. Csak míg az építőkockás játékok jelentős kihívást (igaz, főként a kamera ótvarsága miatt) és némi változatosságot is biztosítottak, a Republic Heroes érezhetően a legkisebbeknek készült, gyakorlott játékosoknak pedig még egykezes ujjgyakorlatnak sem elegendő.

Alapvetően egy mindig változó szögből szemlélt platformjátékról van szó, ahol a kamera mozgatására semmilyen befolyásunk nincs. Az ugrásokra elég nagy ráhagyás van, jórészt csak arra kell figyelnünk, hogy megfelelő helyről rugaszkodjunk el, a távolsággal soha nem lesz gondunk. Némi Prince of Persia szerű akrobatizmus is vegyül a képletbe, bár mindent a lehető legkönnyedebb megoldásokkal eszkábáltak össze. Még a továbbvezető út is majd mindig ki van kövezve gyűjtögethető gömböcskékkel.

Az ugrabugrálást gyakran színezik heves csatározások, vagy némi járművezetés. Hol egy kezdeti lépegető pilótafülkéjébe, hol egy villámgyors sugárhajtású volánja mögé ugorhatunk be. A valódi hangsúly azonban inkább a csatározásokon van. Felváltva hol az egyik ismert jedi lovagot alakítjuk, ekkor fénykardunkat és az Erőt használva tudunk gyors népirtást rendezni (a különböző robotok felett is átvehetjük az irányítást, vagy akár lövedékeket, rakétákat is visszairányíthatunk kilövőikre), hol pedig egy klónkatona bőrébe bújunk bele. Ez jedikétől jelentősen eltérő játékmenetet eredményez, ők ugyanis fénykard helyett lézerkarabélyt és gránátokat használnak és jóval kevésbé mozgékonyak.

Nagyjából ennyi, amit játékmenet terén nyújt a Republic Heroes. Meghalni gyakorlatilag nem lehet benne, illetve ha el is haláloznánk, azonnal és csaknem centire ugyanott éledünk újra megint, bármiféle retorzió nélkül; még pontlevonás sincs. A három fejezet cirka harminc, általában 10-15perces pályáját két délután alatt könnyedén legyűrhetjük. Sok változatosságra ne számítsunk, bár van néhány kifejezetten szép helyszín – a grafika amúgy inkább az előző konzolgenerációt idézi – és képességeinket is fejlesztgethetjük, sajnos a semmitmondó átvezetőknek is köszönhetően elég hamar unalomba fullad a játék.

A kétjátékos helyi kooperatív mód valamicskét dobhat a játék élvezetén (idősebbek bátran játsszanak gyerkőceikkel), de azoknak is bátran ajánlom, akiknek a Lego Star Wars csak a nehézsége miatt nem jött be – itt garantált a sikerélmény mindenki számára. ■

adatlap

kiadó **lucasarts**
fejlesztő **krome studios**
platform **pc, ps2, ps3, x360, wii**
megjelenés **okt. 6.**
multiplayer **2**

■ **A HD-konzolos verziók grafikája szinte teljesen megegyezik a PS2-es változatban látottakkal**

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
Túlontúl egyszerű és könnyű lett – tökéletes arra, hogy egy fiatalt rávezessünk a Star Wars szeretetére. És ha ez sikerül, novemberben már a Force Unleashed felújított verziójával játszhat!

greg5 **5.5**











DEAD SPACE EXTRACTION

ALAPOZÓ Túlélő-horror belső nézetből, sínen haladva. Az elmúlt évek legnagyobb borzongatása stílust és platformot vált, de a minőségből így sem engednek.



adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **visceral games**
platform **wii**
megjelenés **okt. 1.**
multiplayer **2**

Kihalófélben lévő stílusok említésekor elsősorban a kalandjátékokat szokás előcitálni, pedig másik példa is akadna: a horror műfaja. A rideg és hideg borzongatás már-már teljesen eltűnt a palettáról, helyét felváltották a talpig páncélba bújtatott, kőkemény, masszív fegyvereket cipelő (űr)katonák. A kettőt ötvözni látszólag senki sem próbálta, egészen 2008-ig: a már a bejelentése pillanatában is látványosan friss és újító Dead Space jött, látott és felszegezte az idegeket véráztatta trófeái közé – a jelen konzolgeneráció egyik leghangulatosabb és legemlékezetesebb kalandja, egy olyan kihagyhatatlan élmény volt, amely új stílust ugyan nem teremtett, de az alapokhoz visszatérve mindent új színben tudott ábrázolni. Tette ezt rendkívül ügyesen, a megjelenést felvezető képregény, az animációs film, a hozzá kapcsolt víruskampány és a jövőbeni tervek korai belobogtatása a modern franchise-építés nélkülözhetetlen kellékei. Merthogy az első Dead Space pazar nyitány volt, de messze nem a vég – az ajtón már itt kopogtat az előzmény. Vissza a kezdetekhez.

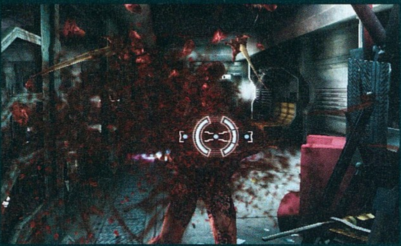
ISHIMURA 1.0

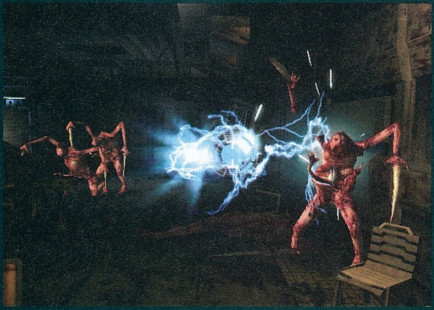
Az Extraction nem túrja szét a Dead Space-kánont, nem töri meg a fiktív univerzum egységét, hanem tökéletesen belesimul abba: kitölti azt a hézagot, ami az első játék és az azt megelőző események között tátongott. A történet az Aegis VII kolónián indul, azon a bolygón, ahol sikerül megtalálni az unitológista vallás első markerjét. A nagy, oszlopszerű idegen monolitot, amely a hívők szerint megnyithatja az utat az örökkévalóság felé. De persze nem teszi, ehelyett hoz tébolyt, romlást és apokalipszist: a Marker erejétől megrészegülő kolonisták elkezdik egymást gyilkolni, a túlélők pedig mentőhajók hiányában igyekeznek házilag barkácsolt megoldásokkal elmenekülni a veszélytől. Az Extraction éppen ezért nem is egy főszereplő történetét meséli el, hanem egy kisebb csoportét, a négy irányítható karakter mellé még odacsap pár NPC-t, idővel felküldi őket az Ishimurára és közben elmeséli azt, hogyan jutott el a hajó abba az állapotba, amilyenben akkor volt, amikor a Dead Space elején Isaac kissé rázósan landolt rajta.

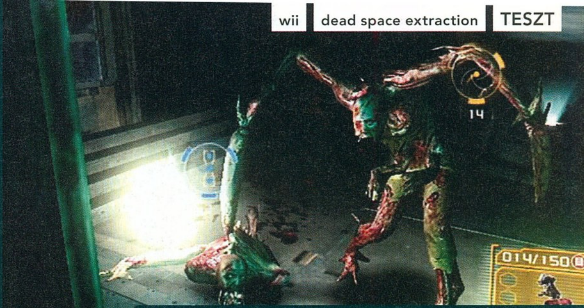
A mini-forradalom pedig itt kezdődik: az Extraction első blikkre stílusát tekintve „rail-shooter", vagyis kötött pályán haladó, abszolúte lineáris fénypisztolyos lövölde. Valójában viszont nem az – a mechanika csak félig-meddig stimmel, a körítés grandiózus. A stílus általában a lehető leghevenyészettebben kezeli a történet fogalmát, azt csupán a helyszínhasználat miatt erőltetve (most őszintén, fel tudod idézni bármelyik Virtua Cop vagy Time Crisis sztoriját?). Az Extraction ezzel szemben komplett élményt kínál, a hathét órás kaland már alapjáraton szétzúzza a legfeljebb fele ilyen hosszú stílustársakat, ráadásul a sztori tálalása és megközelítése inkább emlékeztet kalandjátékra vagy egész estés akciójátékra, mint bazári céllövöldére. Az előzmények nem csak minden ponton beleillenek a vázba, de egy olyan oldalról mutatják meg a Dead Space-univerzumot, amely eddig csak a háttérből volt látható: az egyszerű, dolgos civilek szemszögéből.

■ **Hiába családbarát egyesek szerint a Wii, ez a játék nem való anyunak, hugicának...**









■ A játék jóval könnyebb, mint az eredeti Dead Space, de a fénypisztolyos játékok általános szintjéhez képest nem tartozik a könnyen teljesíthetők közé



Naplóbejegyzések helyett itt ténylegesen megjelenő szereplők narrálják és játsszák el a történéseket, ráadásul nemritkán pont azok, akikről a Dead Space egyik-másik emailjében, feljegyzésében már szó volt. Ráadásul a Visceral előszeretettel gyilkolja meg még a biztosnak hitt túlélőket is – az Extraction igazi mészárszék, minden szempontból. A katasztrófát tíz fejezetre bontva kapjuk, és a stílustól meglepő módon nem agyatlan akcióra épül az egész: az első másfél órában viszonylag ritkán bonyolódunk harcba, inkább a hangulat megalapozása lesz itt a fontos. Persze később lesznek durván hentelős részek, de ezek közt megfelelő mennyiségű lassabb részt is kapunk; persze a lassúság nem feltétlenül jelenti a rettegés hiányát...

A magányos rettegés helyett itt együtt izgulhatunk és nevethetünk az Ishimura fedélzetén mászkálva

A karakterek közti váltás elsőrangú, a fontosabb történések nemritkán két eltérő szemszögből peregnek le. Ami végig fix pont az maga a játékmenet: az Extraction a mozgás teljes lekorlátozásán túl mindenben hű a Dead Space-hez. Meghagyja a négyes fegyverlimitet, az alternatív lövésfajtákat, meghagyja a fejlesztés lehetőségét (igaz nem pontelosztással, hanem felszedhető tárgyakkal viszonylag automatikusan megoldva) és meghagyja az összes jellegzetes részt – a zérógravitációs ugrálást, az Ishimura külső oldalán való űrmászkálást, az ionágyús lövöldözést. Teszi mindezt úgy, hogy az mégis frissnek tűnjön: még a keményvonalas Dead Space-rajongók számára is megdöbbentő az az igényesség és hűség, amellyel az Extraction közelít az akcióhoz – a szereplők a saját útjukat járják, de az általában igen közel vezet ahhoz, ahol tavaly Isaac járt.

KEBLEMEN EGY NEKROMORF

A célkereszt elé kezdetben csak a monolittól megőrült civilek kerülnek, később viszont itt is feltűnnek a nekromorfok, ráadásul az összes fajta, a csábosan kaszaboló kaszástól kezdve a robbanó karú lényeken át egészen a masszív monstrumokig. A metódus ugyanaz, a tárat rájuk puffogtatni nem túl hatásos, végtagjaik eltávolítása továbbra is a leghatékonyabb és a legegyszerűbb módja az elintézésüknek. A fegyverkínálat még mindig széles, de kettőnél több használata továbbra sem javallott, még ha a lőszer- és életerő mennyiség erősen korlátozott is. Masszívabb főellenfélből alig akad, az Extractionben inkább a túlerő dominál. És a sasszem, az egyes szinteken még mindig ládákban elszórva találhatóak meg a tárgyak, ezek felvételére általában csak pár másodperc van, így érdemes mindig a képernyőn tartani az irányítót és lőni minden zöldesen villogó dobozra (multiban külön élmény, ahogy a két játékos vadássza egymás elől a cuccokat). A lineáris előrehaladás ellenére az Extraction nagyon ügyesen karistolja egybe a helyszíneket, sosem érezhetőek a korlátok – a feszes tempó és a kisebb szüneteket letudó akció remekül folyik előre.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH SZIPKÁZGAT

Wilson nem emelte ki az Extraction – szerintem – legnagyobb erősségét: a kooperatív-módot. Ketten, bármikor csatlakozva és kilépve lehet teljesíteni a kalandot, együtt felderítve az Ishumura fertőzött részeit. Egyrészt szórakoztató a tápok beszipkázása (igaz, az állandó telekinézis kicsit zavaró egy idő után), de maga a gyilkolás is: a közelharci csapkodás a nuncsakuval, az alternatív módok előcsalása a fegyverekből, a lények darabokra lövése.

Rémsztori következik

A hollywoodi értesülésekben mindig jó Variety lap jelentette elsőként: a Dead Space-eket, illetve a Dante's Infernót alkotó csapat következő játéka szintén egy régi történeten alapul – állítólag Hasfelmetsző Jack sztorija a kiszemelt, mégpedig úgy, hogy a játékos alakítja a tettest, a sosem azonosított sorozatgyilkost. Természetesen ha csak annyi szabadságot adnak maguknak a designerek, mint Dante Alighieri művének interpretálásakor, szinte bármi kisülhet a tényleg nem mindennapi ötletből...

Remekül és látványosan, az Extraction a Wii-kínálat egyik legszebb darabja – ami nem meglepő, a Dead Space eredetileg Xbox 1-re készült, így szinte mindent ki tud hajtani a Wiiből. Hangok terén is, minden pontosan úgy szól, ahogy a Dead Space-ben tette, csak most már temérdek dialógus is jár hozzá, méghozzá temérdek fuckolással kísérve.

Ha az év nagy meglepetéseit kellene felsorolni, akkor az Extraction mindenképp előkelő helyet foglalna el. A stílusváltás remekül működik, a zsáner korlátait alaposan kitoló narráció és játékmenet, a Dead Space világába tökéletesen passzoló történet a 2009-es év egyik legemlékezetesebb kalandja – sínen, lekorlátozva, de a képzelet szabadságával. ■

■ A főszereplőkön túl csaknem mindenki el fog halálozni...





576 értékelés

480p, dts 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Dead Space: Extraction fénypisztolyos játék, de stílusának legjobbja – páratlan élmény, ehhez hasonlót még nem láthattál!

W

8.5







Majesty 2

The Fantasy Kingdom Sim

ALAPOZÓ Irányíts hősöket – közvetett módszerek segítségével. A királyság-szimulátor közel tíz éve nyűgözött le minket, most itt a folytatás, a felszínen kevés változtatással.

A már megboldogult legendás MicroProse egyik, ha nem az utolsó nagy dobása volt az ezredforduló évében a Majesty elnevezésű stratégiai játék. Egy csodás, már-már regényekbe illően élő-lélegző fantasy birodalmat pátyolgathattunk a megszokottól némiképp eltérő hangulatban és irányítással. Egységeinket, hőseinket ugyanis nem közvetlenül kontrollálhattuk, inkább igazi királyhoz hűen jutalmakkal, vérdíjakkal édesgethettük alattvalóinkat a piszkosabb, nehezebb, vagy időigényesebb munkák (szörnyirtás, felfedezés) elvégzésére. A formula üde színfoltot képviselt a 2000-es év felhozatalának sorában – de vajon számottevő változtatások nélkül életképes még ez a modell 2009-ben is?

adatlap
kiadó **paradox interactive**
fejlesztő **1c company**
platform **pc**
megjelenés **szept. 25.**
multiplayer **nincs**

THE FANTASY KINGDOM SIM 1.5

A Majesty második része, csakúgy, mint a nagy elõd, a The Fantasy Sim alcímet kapta. Bár a marketingesek ezt egyáltalán nem kívánták hangsúlyozni, a végleges produktum kézbevétele után sajnos (?) teljesen egyértelművé vált számunkra, hogy ez bizony nem egy teljes értékű folytatás, inkább csak a 2000-es Majesty kilenc évvel későbbi technológiai szintre való felturbózása, új pályákkal. Ami nem romlott el, ne változtass rajta – szól ugyan a mondás, és a Majesty-hez hasonló játék sem nagyon jelent meg az elmúlt kilenc évben, mégis, szerintem a vérességű Blizzard-rajongók is erősen felháborodnának, ha Starcraft 2 néven csupán csicsás grafikát és pár apróbb játékmenetbeli módosítást próbálnának eladni nekik.

Bár második részként hirdetik, a Majesty 2 sokkal inkább egyszerű remake, mint igazi folytatás...

A Majesty 2 felépítésében márpedig csaknem mindenben megegyezik az elõddel. A harcos, varázsló, pap, íjász és egyéb kasztok egy kivételével mind megvoltak már az elődben is, és bár később a templomok segítségével specializálódhatnak is, a néhány apróbb új képesség és varázslat egyáltalán nem hoz alapvető változásokat a játékmenetbe. Minden pályán egy saját várkastéllyal indulunk, embereinket pedig a különböző céhépületek felhúzása után tudjuk kiképezni. Kovácsműhelyt építve jobb fegyverzettel láthatjuk el őket, a piacon és a mágia tornyában pedig mindenféle bónuszokat, varázserejű kegytárgyakat kínálhatunk fel nekik megvételre. Bár az „egységgyártás" ismét a mi feladatunk – megjegyzem, sokkal ötletesebb lett volna, ha Dungeon Keeperekhez hasonlóan az egyes hősöket országunkba kellene csábítani –, az adott épületnél történő megjelenésük után immár semmilyen közvetlen hatással nem leszünk a karakterekre.



■ Minél több hulla van a temetőben, annál sűrűbben özönlenek elő onnan a zombik, szellemek és a baromi erős vámpírok



HŐSKÖDÉS

Bátor vagy kevésbé elszánt kalandozóként élni kezdik életüket kicsiny birodalmunkban: felfedezik a környéket, kincset keresnek, vagy ha úgy tartja kedvük, össze is csapnak a felségterületünkön található szörnyhordákkal. Mindezek teljesítésére mi magunk csupán ösztönző erőt fejthetünk ki különböző pénzjutalmak kitűzésével. Zászlót tehetünk bármely még felfedezetlen területre, védelmi jutalmat tűzhetünk ki egy a portyázó bestiák útjába eső saját, vagy szövetséges épületre, de főképpen vérdíjat tűzhetünk ki a birodalmunkban garázdálkodó mindenféle pokolszökevényre is. A különböző kasztok eltérő módon és intenzitással reagálnak az egyes felhívásokra, egy dolog viszont megegyezik bennük: ahogy fejlődnek, egyre kapzsibbá válnak valamennyien. Míg a pályák legelején simán tudjuk őket terelgetni, felfedezésre bírni két-háromszáz aranyakért, tízes szinttől már közel cirka ezer aranyra is szükségünk lesz, ha valamely táposabb dög fészkét kívánjuk feldúlatni velük.

Minden, az országunkban téblábolό kardforgatóról részletes nyilvántartást kapunk egy áttekintő képernyőn. Látha-





Még a legnagyobb települések sem hasonlítanak igazi városokra, nemhogy királyságra...





tólag megpróbálták valamiféle valódi személyiséget adni nekik azáltal, hogy saját neve és felszerelés-készlete van minden hősnek. Mikor épp nem kalandot keresnek, vagy pénzt hajkurásznak, próbálnak úgy viselkedni, mint bármely hétköznapi kardforgató: a nap végeztével szívesen múlatják idejüket a helyi kocsmában, kemény munkával keresett aranyukat pedig nem sajnálják az épületeinkben számukra kifejlesztett mindenféle tárgyakra elherdálni. Bár folyamatosan fejlődnek és még az egyes képességeik változását is nyomon követhetjük adatlapjaikon, valahogy mégsem sikerült igazi személyiséget adni nekik. Egy tizenötös szintű mágus, avagy harcos mindig ugyanúgy fog viselkedni, mint bármely korábbi alkalommal, és tulajdonságaikban, felszerelésükben sem lesz semmilyen jelentős különbség, elvégre ugyanazokra a vérdíjakra rabolnak rá, így a vagyonkájuk is ugyanakkora lesz – és persze ezt ugyanazon rutin alapján szórják el. Érdemes mindig néhány alacsonyabb szintű tagot is birodalmunkban tudni, mert roppant idegesítő tud lenni, ha ezer arany közeli összegért fedeztethetünk fel csak egy apró, még sötétbe burkolózó területet.

OSTOBA KATONA!

Az viszont még frusztrálóbb, hogy bizony még magasabb szinten is gyakran rosszul mérik fel erejüket katonáink. Bár néhány – jórészt gyógyító, illetve sebző – varázslat bevetésével van lehetőségünk közvetlenül is befolyásolni az egyes összecsapásokat, egyszerűen lehetetlen egyszerre nyolc-tíz kalandozóra is odafigyelni. Márpedig nem elég folyamatosan az életerő csíkjaikat figyelnünk, mert egyfelől ha nem kattintunk az adott helyszínre, nem tudjuk, milyen bestiákkal is küzd éppen, másfelől a legtöbb hős folyamatosan gyógyítja magát – már ameddig van ehhez szükséges itókája. Ha ez elfogy és a túlerő még mindig számottevő, általában túl későn kezd el menekülni, és már csak a haláhörgését csodálhatjuk meg. Persze a helyi temetőben feltámaszthatunk bárkit, ám ezért

Majesty legendák

Az eredeti Majestyhez megjelent egy pályagyűjteménynek is felfogható gyengécske kiegészítő – Northern Expansion –, és két évvel az után a fejlesztők belevágtak az igazi folytatás elkészítésébe. Csak egyetlen rövidke interjúban árultak el részleteket róla a világnak, de már abból látszik, hogy már akkor több ötletük volt, mint most, hat-hét évvel később az újaknak. A Majesty Legends címmel készülő játékban lehetett például falakat építeni, a szörnyeket pedig nem csak kinyiratni, de elfogatni is lehetett hőseinkkel. Hősökből ráadásul sokkal többféle volt, és maguknak szerezhettek követőket.

igen borsos árat kérnek el (az innen áramló élőholtak pedig külön kalamajkát okoznak). Legtáposabb kardforgatóinkat ezúttal előléptethetjük és átvihetjük a következő pályákra is, bár megidézésükre természetesen csak a küldetések későbbi szakaszában, kisebb (sőt: nagyobb) vagyonokért lesz lehetőségünk.

A hadjárat móddal igazából az az egy igazán nagy gond van, hogy nem elég változatos, nagyon hamar monotonitásba fullad. Védd meg ezt, támadd meg azt, de birodalmunk fejlődési lehetősége nagyon behatárolt, majd ugyanazt a sémát fogjuk ismételgetni újra meg újra, csak legfeljebb a végén nem erődöt rombolunk le, hanem egy sárkányt nyilazunk agyon. A kampány második fele ráadásul elégge bedurvul nehézségileg, ám ez ahelyett, hogy jóleső kihívást jelentene a játékos számára, inkább csak felerősíti a frusztrációt a program kisebb-nagyobb hibái, elsősorban a hősök időnként felelőtlen viselkedésével szemben.

A játék külcsínére ellenben egyetlen rossz szavunk sem lehet: a Settlersekre hajazó grafika gyönyörű, mesés hangulatot árasztó, részletgazdag fantasy világot varázsol képernyőinkre, mely igazi felüdülés a szemnek. A zene hasonló mód hangulatos, bár egy kissé kevés dallam került a folytatásba, hangok, egységhangok tekintetében pedig gyakorlatilag mindent egy az egyben átemeltek a Majesty első részéből,

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH PANASZA

Greg5-tel az eredeti Majesty hatalmas rajongói közé tartoztunk – de míg azt a játékot még tavaly is elővettem, addig a Majesty 2 csalódás: hol vannak az új épületek, hősök, tényleg egyedi taktikát megkívánó pályák? Egyáltalán, miért nincs rendes, sztorialapú kampány? Kapásból tudnék mondani vagy tíz olyan dolgot, amivel jobbá lehetett volna tenni a játékot; valamire mindenképpen szükség lett volna. Ez így nem második rész, hanem egy remake, ott se a jobbak közül... (És zárójelesen megjegyezném: nincs az az isten, hogy ezt a játékot a későbbi X360-as verziónál értelmesen lehessen irányítani!)

így marad annak unalomig ismert, nem túl változatos felhozatala.

ÚJONCOK ELŐNYBEN

Minden hibája ellenére néhány óra erejéig engem ismét elvarázsolt a játék, csak sajnos a hozzám hasonló Majesty-veteránok nem találnak benne elég változtatást ahhoz, hogy hosszú időre lekösse őket a „folytatás”. Kilenc év eltelte után a grafikai tupírozás önmagában nem elég – viszont akiknek kimaradt az első rész, azok egy számukra teljesen újszerű, egyedi stratégiai játékkal ismerkedhetnek meg. ■

576 értékelés

p4 2.0 ghz, 1 gb ram, 512 mb vram

	1 2 3 4 5
grafika	4.5
játszhatóság	4
szavatosság	3
zene/hang	4

VÉLEMÉNY

A gyönyörű külsőségek a 2000-es RTS belsőleg csaknem érintetlen felújítását takarják, annak minden jó és rossz tulajdonságával együtt.

greg5 **6.9**



FIFA 10

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **ea canada**
platform **ps3, x360**
megjelenés **okt. 2.**
multiplayer **2-20**
magyarítás **szinkron**

Pár napja még arról elmélkedtem, hogy minek ide FIFA 10, hiszen a tavalyi rész még egy év távlatából is bőven tartogat kihívásokat, köszönhetően a zseniális játékmenetének; arról nem is beszélve, hogy a net nyüzsög a ligáktól, virtuális kluboktól, tornáktól. Ám megérkezett az új rész, lejátszottuk az első meccset és csak ámultunk, meg bámultunk, mint a 4:0-ás Debrecen fiaskó után – csak ezúttal persze a jobbik értelemben. Még Sasa is rákattant, aki eddig nem igazán koptatta a virtuális gyepet, de édesapám talán még jobb példa, aki először azt hitte, hogy egy igazi Liverpool-Barcelona meccset közvetít valamelyik magyar tévécsatorna, és ennek nyomán ő is kipróbálta a programot...

Mivel a FIFA 09 szinte perfekt volt, nehezen tudtuk elképzelni, hogy a 10 sokkal jobb lesz. Tévedtünk...

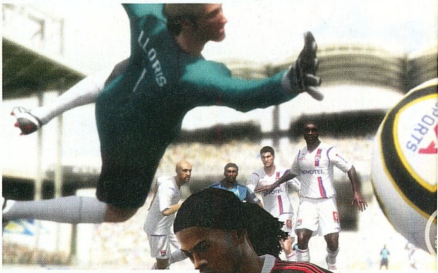
HOVA TOVÁBB...?

Nem is húznám tovább, lássuk mitől döglik a gémer. Ami azonnal nyilvánvalóvá vált: a játékmenet és a játékosok mozgása sokkal kifinomultabb, életszerűbb lett – pedig ez már tavaly sem volt piskóta. Rengeteg új mozgásanimációval találkoztunk, amik ráadásul sokkal folyékonyabban idomultak a szituációkba, a test-test elleni hadakozások sokkal realisztikusabbá váltak; taszajgatják, gyötrik egymást a játékosok, akarva-akaratlanul is szabálytalankodnak, ahogy a való életben is, amikor a csatár és védő vérre menő harcot vív a labda megszerzéséért – márpedig ilyenkor általában valaki a földön végzi és szól a síp. A passzok sokkal érzékenyebbek lettek és felgyorsultak, köszönhetően a 360 fokos irányításnak, így nem csak nyolc irányban mozoghatunk a játékossal, hanem bármerre, így precízebben, ám sok esetben nehezebben továbbíthatjuk a labdát. Érdekes, hogy az EA a cselezést emelte ki, mint legjobban kamatozó játékelemet ebből az új jellemzőből, mégis számomra itt érződött legkevésbé a változás – ugyanolyan nehéz jókor jól trükközni, mint tavaly. Viszont a passzoknál és kapuralövéseknél sokkal érzékenyebben kezeli az irányokat a játék; könnyű durván mellépuffantani a labdát, de pár hét masszív focizás után gyors, rövid passzos játékkal könnyen remek helyzeteket teremthetünk, és ha kitanuljuk, milyen lendületből, merre húzva az analóg kart, mekkora erővel csavarjunk, akkor életveszélyesekké válhatunk a kapura.

Gólt szerezni továbbra sem egyszerű, a kapusok remekül végzik a dolgukat, ám gyakran sikertelenül próbálják magukhoz ölelni a labdát, ami aztán átcsusszan a kezük között egy-egy alattomos lövés után. Mondjuk előfordultak rosszul scriptelt mozdulatok, sőt bugok is. Ilyen volt, amikor teljesen önállóan elindult a portás a 16-os széléhez begyűjteni egy hosszú labdát, de a támadó hamarabb elérte és gólra váltotta a hibát (igaz, azúttal legalább – még ha nem is egyszerűen – lehetőség van a kapust







visszaküldeni az alapvonalhoz). Bár az is mókás volt, amikor Grath kapusa kézből rúgta volna ki a bogyót, de pont az előtte kolbászoló csatárom hátába bikázta és gól is lett (hallottátok volna azt a gyűlöletbeszédet, amit ez után előadott a főszerkesztő úr...). Az is hozzátartozik a dolgokhoz, hogy mintha túl gyakori lenne a kapufa; lehet, hogy nem a fizikai motor téved, csak mi célozzuk be sűrűn a póznát, de szinte nem múlik el meccs két három, hatalmas pendüléssel valamelyik lécről levágódó lövés nélkül.





A KISPAD „BUGARAS", DE KÉNYELMES

Új játékmódokban és tartalmi újításokban sem szűkölködünk, hiszen a Live Season 2.0 már nem csak formálisan szerepel, hanem külön játékmódként is. Ez abban érhető tetten, hogy a megvásárolt ligákban (a támogatottak ugyanazok, mint tavaly) átírhatjuk egy (vagy több) kiválasztott csapat „jelenjét", mivel minden szerdán frissítik a hétvégi valós fordulók eredményeit, felállásait és rögtön újrajátszhatjuk a mérkőzést a virtuális porondon. A rendszer pedig folyamatosan jelzi nekünk, hogy a valós helyezéshez képest hol áll csapatunk ebben az alternatív valóságban. Remek móka, és természetesen a játékosok formájának frissítését ugyanúgy megkapjuk a 2009/10-es szezonra. Viszont idén már nincs ajándék liga, mindenképpen perkálnunk kell ligánként, vagy akciósan az összeset megvehetjük egy csomagban.

> **MÁSVÉLEMÉNY**
>
> GRATH A GÓLVÁGÓ
>
> **Nem voltam meggyőződve róla, hogy az új FIFA lényeges pontokon képes lesz felülmúlni zseniális elődjét – de ezúttal meg kellett lepődnöm. A lökdösődés, a fizikai játék megjelenése gyökeresen átalakította a taktikákat, a menedzsermód sokkal jobb lett, és bár cselezni még mindig nem tudok, valahogy teljesen változatos támadásokat tudok kialakítani meccsről meccsre. Csak az a pénzrabló bolt zavar kicsit...**

Következzék egy új fogalom bemutatása: ez a virtuális profi. Ez a saját magunk által kreált karaktert jelenti, akit a játék egészében (egyedül a Live Seasonben nem) viszontláthatunk és fejleszthetünk. El lehet felejteni a pontelosztogatós karakterfejlesztést, minden attól függ, mennyit és hogyan játszunk virtuális profinkkal. Vele kell helyt állnunk a Légy profi játékmódban, bevethetjük Menedzser módban, illetve az online hadszíntéren is ő lesz a mi emberünk, de még a haverokkal vívott Szemtől-szembeni meccseken is ott lesz kedvenc csapatunk keretében – ha szeretnénk. Mivel több, mint kétszáz teljesítendő feladat fejlődésünk és az extrák (kitűrt mez, extra cipők, látványos gólörömök) kioldásának záloga, így ajánlott, hogy minél többet tartózkodjunk vele a pályán. Csak néhány példát felsorolnék a feladatokból: sarkazz háromszor pályafutásod során, hogy négy ponttal megnőjön a labdairányítási képességed; ments a gólvonalról, hogy plusz két pontot kapj a helyezkedésre, szerezz két gólt egy mérkőzésen teli rüszttel, hogy a lövőerőd nőjön és hasonló kreatív és valóban időigényes, szituáció-függő küldetésekre számíthatunk.



Ezzel még nincs vége a csodának, hiszen a még teljesebb élmény (és néhány szaftos achievement/trófea) érdekében hozzárendelhetjük arcképünket hősünkhöz, hogy az teljesen egyedi legyen és jobb esetben úgy nézzen ki, mint mi. Ezt nem közvetlenül a játékból tehetjük meg, hanem a FIFA közösségi oldaláról, az EA Football Worldről. A procedúra során két alkalmazást telepítenünk kell, hogy aztán a böngészőben kifaraghassuk virtuális hasonmásunkat egy profilból

Nyerd meg!

Az EA-nak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy x360-as FIFA 10-et.

Kérdésünk: *melyik magyar focista szerepel a magyar verzió borítóján?*

A cím: *nyeremenyjatek@576.hu*
(A tárgy FIFA legyen)
A határidő: *november 2.*









■ A fejlődésünk zálogai a képen is látható feladatok (a magyar verzióban: teljesítmények) lesznek: apró kis miniküldetések, amelyeket teljesítve virtuális profink egyre újabb bónuszokat kap. A feladatok a hihetetlen egyszerűtől a több évadon át húzódóig terjednek. A dolog remekül működik, élvezetes fejleszteni karakterünket – feltéve, ha a játék hajlandó elmenteni eredményeinket. Mi ugyan nem találkoztunk ilyen gonddal, ám a fórumokon olvasgatva úgy tűnik, elég sűrűn előfordul – a szerverek túlterheltsége miatt van ez is...

és egy szemből elcsípett kép segítségével, majd hozzárendeljük profilunkhoz, ami összeköttetésben áll konzolunkkal. Üröm az örömben, hogy pont akkor függesztették fel a fejlesztők a szolgáltatást, amikor nagy nehezen elkészítettem magamat és töltöttem volna fel a játékba az új fejet. Bizony, a szolgáltatás átmenetileg szünetel, szervertúlterhelésre hivatkozva. Sőt, ha azt vesszük, hogy kicsit parkolópályára állt a Live Season egy része is (a cikk írásának pillanatában még vásárolni sem lehet új ligatámogatást!), és a hivatalos fórum teli van panaszos üzenetekkel, hogy szakadoznak az online előszobák, meg hasonlók, amikre maga David Rutter, a széria producere válaszolgat és nyugtatja a közönséget két szerverfrissítés közben. Kínos blama, de nem aggódunk, mivel tavaly is ugyanilyen problémák voltak a megjelenést követő pár hétben, de aztán csak helyrerugdosták a rakoncátlankodó szerverparkot. Biztosak vagyunk benne, hogy idén is így fog történni, és azt a pár bugot is helyrerakták, amik pl. a menedzser módot, vagy éppen az online funkciókat kísértik – már megint déja vu.

Apropó! A játék legfontosabb eleme a menedzser mód, amely rengeteg figyelmet kapott az idén. Tovább mélyült a játékélmény, átgondoltabb lett, ami valóban hasznára vált a programnak. Hol is kezdjem? Mondjuk ott, hogy fiaink fejlődése itt is teljesítményalapú lett és nem mi osztogathatjuk el a pontokat. Három fő kategóriába tagolták a fejlődési lehetőségeket: fizikum, mentalitás, technika. A fiatalabb, ambiciózus játékosok gyorsabban fejlődnek, de a többiek is posztjukhoz és korlátaikhoz mérten javulnak. Aztán átemelték a Live Season formaingadozás jelzőjét offline módba is, úgyhogy a klub és az egyéni sikerek – vagy éppen sikertelenségek – függvényében változik mindenki formája. Az átigazolási rendszer is megváltozott; már nem csak a pénz mennyisége számít, sokkal inkább a csapat körülményei, illetve játékosállománya lesz mérvadó, ha egy komolyabb nevet le akarunk igazolni (elcsábítanál a Barcába egy realost? – tegyél le róla). Kaptunk másodedzőt, aki szervezi a barátságos meccseket, illetve pátyolgatja a keretet, ha erre mi nem lennénk hajlandóak és még sorolhatnám a többi kisebb kiegészítést. A legjobb mind közül szerintünk a pontrúgás tervező, mellyel tényleg használható koreográfiákat készíthetünk, majd menthetünk el a d-pad irányaira.

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A játék természetesen rengeteg platformra megjelent a HD-konzolokon túl, és mind más és más lett (a Wii változatot következő számunkban külön teszteljük). A PS2-es verzió a tavalyi grafikával, és marginális javításokkal köszönt be, valószínűleg már csak a tisztesség kedvéért. PSP-n és DS-en jobb a helyzet, mindkét játék lényegesen látványosabb és irányíthatóbb lett, mint tavalyi verzióik – és előbbin még magyar felirat is van.

Addiktok, fizessetek!

Az EA idén új úton kísérli meg az utolsó forintok kifacsarását a játékosokból, kihasználva gyengeségünket, a fanatizmust, ugyanis Virtuális Profink átmeneti turbózásáért kérnek ezúttal minimális összegeket (80-160 MS pont, egy-két euró), hogy ezáltal könnyebben és/vagy gyorsabban oldhassuk meg a fejlődéshez szükséges feladatokat, vagy jobban szerepeljünk egy online meccsen. Ezek s minden extra tartalom gyűjtőhelye a FIFA Store menüpont, ahol a fentiek mellett a különböző nyelvű kommentátorokat tölthetjük le (sajnos idén már nem ingyen), illetve a Live Season ligákat, no meg majd az egyéb extrákat, mint például a megjelenés napján kiadott ingyenes Santiago Bernabeu stadiont.

JÖTTEK, LŐTTEK, GYŐZTEK

Ugyan új ligákat nem kaptunk idén – de a meglévőek azt hiszem éppen elegendőek –, viszont egy új licenszelt nemzeti válogatottat igen. Barkobázzunk, melyik lehet az! Teljesen új csapat? Nem! Szeretik a gyepet szívni? Ööö...igen! Narancssárga a mezük? Igen! Hát persze, hogy Hollandia az, akik immáron teljes pompájukban szerepelnek végre a játékban. Ám ekkor jogosan jön a kérdés, mi a helyzet például A. Murguval (tudatlanok kedvéért a Fiorentinában játszó román válogatott Muturól van szó)? Nos, őrá már nem maradt pénz, maradt az álnév és még szerkeszteni sem lehet. Viszont futotta helyette remek zenékre ezúttal is, magyarul feliratozott oktatóvideókra, kicsit önismétlő, kicsit félrebeszélő, de minden eddiginél több savazással operáló magyar kommentátorokra és hasonló nyalánkságokra. Elkezdődött tehát az új idény, amit talán még sosem élveztünk ennyire! ■



576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Remekül átgondolt, tökélyre csiszolt tartalomtól teljesen hanyatt dobtuk magunkat, apróbb hibái és szerverlehalásai ellenére. Íme egy majdnem tökéletes futballszimulátor, de persze mindig van hova tovább!

threepwood **9.4**







ALAPOZÓ Idén először tudtak elfogadható menedzser-programmal előállni a fejlesztők, bár ettől még marad a „szegény ember Football Managerje" a kegyetlennek tűnő, de igaz összegzés...

CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

Egykoron minden virtuális menedzserpalánta szemei előtt két betű lebegett: CM. Azaz Championship Manager, mely hosszú hónapokra képes volt a monitorok elé szegezni az elvetemült statisztika-gurukat – egyhuzamban. Aztán a helyzet drasztikusan megváltozott, amikor különváltak az akkori fejlesztők és az Eidos útjai – ugyan a két ínycsiklandozó betűcske maradt az Eidosnál, de a mögöttes tartalom továszállt a Segához. Eztán egy friss fejlesztőcsapat kapta a megtiszteltetést, hogy egy olyan játékot csináljanak, mely méltó legyen a Championship Manager névre – hát azóta se sikerült nekik, pedig minden évben (oké, tavaly nem) megjelentek valami menedzser programnak nevezett ákom-bákommal.

Leszögezném már most az elején, hogy a Football Managert ez a játék nem fogja megingatni bérelt helyéről a menedzserjátékok képzeletbeli trónján, de végre megközelíti azt, sőt, kimondottan eredeti és remek ötletek, újítások következményeképpen még a másik széria rajongóinak érdemes kipróbálnia! A kezelőfelület



■ **Mindenki ért mindent? Előrevisszük és belőjük, egyszerű!**

adatlap

kiadó **square enix europe**
fejlesztő **beautiful game**
platform **pc**
megjelenés **szept. 11.**
multiplayer **2-16**

továbbra is csicsás és olykor nehéz kiigazodni benne, ám ha sikerül, egészen innovatív ötletek megvalósulását fedezhetjük fel a menüpontok alatt. Az egyik legnagyszerűbb fejlődés a tréningrendszert érte, hiszen a játék 3D-s motorjával kísérhetjük figyelemmel és gyakorolhatjuk be az általunk megalkotott pontrúgás-koreográfiákat. Miután elkészítettük a taktikai panelünkön a kívánt koncepciót (ki hogyan helyezkedjen, merre fusson be stb.), le is tesztelhetjük azt az edzőpályán, és addig finomíthatjuk, ameddig szükségesnek látjuk. De például lehetőségünk van ugyanilyen „közvetlen" módon fejleszteni egy-egy játékos képességét; például futóversenyt rendezhetünk a csapaton belül, melynek következményeképpen javul a játékosok versenyszelleme, na meg sprint-sebességük.

Szintén átalakult és valóban életszerűen (s egyben nagyszerűen) működik végre a játékos-megfigyelők használata a tehetségek kutatása szerte a világban. A 3D-s meccsmotor is fejlődött, rengeteg új animációt kaptak a játékosok, bár számomra így is nagyon valószínűtlennek hatottak a látottak, nem mellesleg sok bugos mozdulatot érhetünk tetten, ha nem gombfoci nézetből követjük az adott mérkőzést. Sajnos a rendelkezésre álló hely nem elég a játék normális kielemzésére, de azt el kell hogy mondjam, minden téren sokat fejlődött, sokkal átgondoltabb, szórakoztatóbb és életszerűbb lett a program. A CM idén egy teljesen új játékmóddal is bővült, ennek neve CM Season Live, melynek a lényege, hogy a valós futballélet eredményeit, helyezéseit kapjuk meg online, és innen vehetjük át egy csapat irányítását – némi pénzért persze. Hogy ez pontosan miként fog működni, azt még nem tudjuk, hiszen csak október 15-én indul a móka (hogy miért hetekkel a játék megjelenése után? nem tudjuk...), de reméljük, nem okoz majd csalódást. ■

Bár a Football Managert nem sikerült megszorítani, az eddigi messze legjobb CM lett a 2010-es epizód

Nyerd meg!

A CD Projektnek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy CM 2010-et.

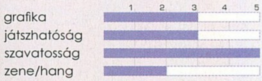
Kérdésünk: ***melyik évben jelent meg az első Championship Manager játék?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy CM legyen)
A határidő: ***november 2.***



576 értékelés

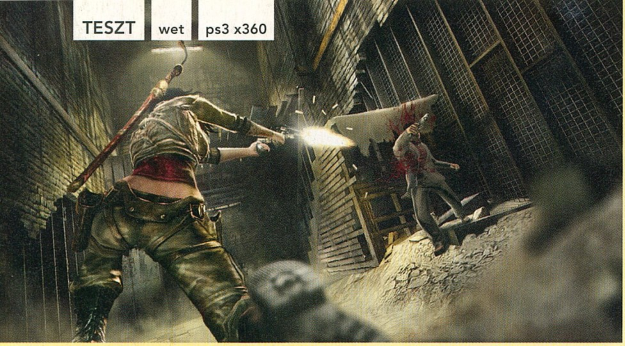
p4 3 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram



VÉLEMÉNY

Végre valami előrelépés és innováció a széria életében, mely immáron tartalmaz olyan ötleteket, amelyek miatt szívesen eljátszogat vele egy olyan ember is, aki mostanában csak a Football Managernek él...

threepwood **7.0**





WET



ALAPOZÓ Az akciójátékok többsége a B-kategóriás filmek színvonalát idézi – a Wet pedig az az akciójáték, amelyik interaktív B-kategóriás film szeretne lenni.

Kétszáz játékismertetőben kétszáz újságíró kezdi a Wet kritikáját a trash filmekről szóló, több hasábos stílusdefinícióval (ha hétszáz majom hétszáz éven át klimpírozna hétszáz írógépen... hagyjuk). Szolgai főhajtás – ám legyen. Trash film szinte minden, amit a múlt század hetvenes-nyolcvanas éveiben vetítettek Amerika autósmozijaiban, ahol artisztikus utómunka nélkül is szálkás volt a kép és elszakadt a szalag, ahol normálisnak számított, hogy maga a film valami elmondhatatlanul szar, de ez senki nem érdekelt; annyi volt a lényege, hogy az amerikai fiatalok szabadidős tevékenységét ne szegregált csoportszexnek minősítsék, amiért egy parkolónyi területen ostromolják a kis Mary Jane Rottencrotch-ok bugyiját. Jól járt a mozigépész, az üzemeltető, és a láncfűrészek ordítása, a pisztolyok dörgése, a zombik hörgése és a banális párbeszédek közepette csendben zajlott a szexuális forradalom. A trash film az ismeretlen ismerős: mindenki látott kéttucatnyit a lepukkant kábeltévék péntek esti kínálatában, és senki nem emlékszik a címükre, a videotékák polcain pedig tizenöt évvel ezelőtt is az alsó sorban volt érdemes kutakodni utánuk. Később a „szar" és az „kultikus" fogalmak közé egy hibás mechanizmus következtében beékelődött egy egyenlőségjel, az utóbbiból pedig egyesek hajlamosak kiherélt divatot csinálni. Ezek voltak az előzmények – a Wet pedig a következmény.

TRASH GAME

Furcsán önironikusnak tűnik egy videojáték alapanyagául a trash filmeket választani (nem az – de erre még visszatérünk): a médium jóformán sosem tudott kipréselni magából olyan alkotást, amely ennek a kereteit meghaladta volna. A játékok savaborsát az interaktivitás adja, a morális tartalom pedig nem kontroller-kompatibilis, maximum passzív szegmensként van jelen.

Most még úgy sem. A Wet ízig-vérig a trash filmekből építkezik: van ugyan csapnivaló története is (noha végigjátszottam, szinte semmire nem emlékszem belőle – rémlik valami fontos táska, végtelen lövöldözés, némi árulás, tetovált főgonosz, sok intrika –, de körülbelül annyira zaklat fel a feledés ténye, mintha egy pornófilm sztorija esett volna ki), de épp csak annyi szerephez jut, hogy ne dimenzióváltásnak tűnjenek az újabb helyszínek. Amik amúgy is díszletnek tűnnek a főszereplő mellett: Rubi egy mocskos szájú kemény csaj, aki jól bánik a fegyverekkel; egy agresszív Winston Wolf, női kiszerelésben, megfelelően hajlékony testalkattal ahhoz, hogy demózza az Artificial Mind and Movement új animációs motorját. Mert abban nem lesz hiba: a játék során csak annyi időre hagyjuk abba a lövöldözést, amíg valakit keresztülszúrunk a kardunkkal. Ennek megfelelően a tűzharcok hangsúlyozása kapta a legnagyobb szerepet, jóformán egy lépést sem tehetünk úgy, hogy ne lassítana, forogna vagy zoomolna a kamera, a legszebb Max Payne-i hagyományok szerint. Térden becsúszás, levegőben vetődés, duplakezes shotgun-babrálás, fröccsenő vér,

adatlap

kiadó **bethesda**
fejlesztő **artificial mind and movement**
platform **ps3, x360**
megjelenés **szept. 18.**
multiplayer **nincs**

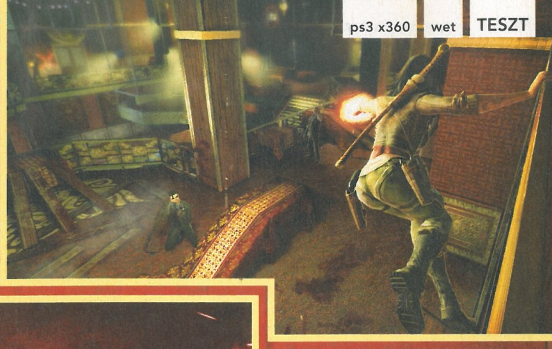
A harci manőverek ugyan nem élethűek, de legalább jó véresek



Motorosokhoz méltó térdvédőin Rubi kilométereket csúszik a földön







■ Rubi nem csak ezernyi ellenfelét győzi le könnyedén, de a gravitációt is





■ A játék talán legklasszabb részei, amikor Rubi, az arcába fröccsenő vértől átmegy kíméletlen gyilkológépbe (nem, mintha előtte olyan ártatlan leányka lett volna). Ekkor megszólal egy pörgős mariachi-zene, minden vörösbe-feketébe borul, és Rubi minden korábbinál vadabb mészárlásba kezd. A vér fröcsög – fehérben –, az ellenfelek hullanak, és csak akkor szakad meg az élvezet, amikor egy újabb idegesítő platformrész jön a képbe.



aléltan összecsukló ellenfelek biztosítják a nem túl változatos játékmenetet – a hosszas snitteket pedig villámgyors bevágások és hatásos közelítések teszik még filmszerűbbé. A legjobb példa a regenerálódás: Rubi felkap egy üveg whiskyt, belenyakal, feldobja a palackot, kéz a pisztolytáskához kap, fegyver dörren, az üveg pedig szilánkokra szakad a levegőben. Ezek a képkockák a rendszerességnek köszönhetően idővel mezei klisévé válnak, de pont maga a stílus sugallja: mindezt nem kell komolyan venni.

Az autósmozik és a popcorn illatát idézi fel az elhalálozáskor és chapter-váltáskor elszakadó film, azok a bevágott köztes jelenetek (reklámok, edutainment rajzfilmek), amelyeknek a cselekményhez az égvilágon semmi köze nincs, de hangulatteremtő hatásuk elvitathatatlan, az elnyűtt tekercsek hangulatát idéző szűrő pedig egyrészt autentikus ízt csempész a Wetbe, másrészt pedig jótékonyan elfedi az idejétmúlt grafikai engine fapadosságát, amely talán még a Resident Evil 4 színvonalát se éri el.

VÉR ÉS BELEK

Az időnként beugró QTE-szekvenciákon kívül csak a fekete-fehér-vörös árnyalatokban forgatott vérengzős-kaszabolós jelenetek és az autós üldözések oldják némileg a mészárlás monotonitását, amely csak annyira különbözik az addigiaktól, mint a Big Kahuna Burger a Carl's Jr.-tól. Az egyhangúságot az abszolút hitelesen hangzó, hol vérforraló, hol heroin-fülledt soundtrack feledteti, amelytől nem lehet elvitatni a csillagos ötöst – és hát Quentin Tarantino nem úgy kezd hozzá a filmjeihez, hogy aláfestés után szimatolva végigböngészi a lemezgyűjteményét?

A Wet két komolyabb hibát tud felmutatni: az egyiket videojátékként követi el, a másikat pedig önnön trash mivoltának köszönheti. Mint játék, a Wet borzasztó tömény: mintha chilipaprikával kéne kimártogatni egy üveg Erős Pistát, és nincs se kenyér, se korsó sör, se aranyérkenőcs, hogy csillapítsa a fájdalmakat. Ez alól próbálna felmentést találni az önkényes stílus-besorolás – csakhogy ez nem ilyen egyszerű. A fent említett rendező pont azért tudja művészi igényességgel kezelni a műfajt, mert videotékás korában volt alkalma kiismerni az efféle hulladékot, és egyrészt bizonyos érzékenységgel, másrészt kellő komolytalansággal közelít hozzá. A Wet azonban halálosan komolyan veszi önmagát. Mérnöki pontossággal felépített szemét próbál lenni, dollárezrekbe kerülő tervezőszoftverek finomhangolták a középszerűségét – az előre szaggatott és koptatott farmer, a belvárosi szalonban vágatott punk frizura videojátékos megfelelője. Egy önironiára képtelen médiumtól, amely jóformán sosem tudta kiröhögni saját magát, egy olyan alkotás, mint a Wet: hiteltelen. Egyszerre akar tiszteletadás és paródia lenni, csakhogy nem veszi észre, hogy a közeg, amelyben mozog, maga is egy vicc. Csapnivaló és középszerű játék egyaránt annyi van, mint a szemét – de most akad egy, ami még büszke is rá, sőt, ez határozza meg az identitását. Pedig ehhez nem kell se büszkeség, se igazolvány, csak két szem: aki nem vak, láthatja. B-kategóriás maszkot viselő középszerű játék. Gothár Péter szavaival élve: „Itt még a szar is le van szarva." Találó. Pedig ő nem is trash filmeket rendezett. ■

Kis csalódás lett a Wet: így sem katasztrofális, de lehetett volna ezerszer jobb, változatosabb is

Nyerd meg!

A Multimédia Holdingnak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a Wetből.

Kérdésünk: ***Mi a főszereplő csaj, Rubi teljes neve?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Wet legyen)
A határidő: ***november 2.***



576 értékelés

1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Wet akkor élvezhető a legjobban, amikor nem vesszük olyan komolyan, mint amennyire ő szeretné saját magát.

tyler **5.5**





OPERATION FLASHPOINT™ DRAGON RISING

ALAPOZÓ Harc egy szigetért. Harc az olajért. Harc a hazádért. De legfőképpen harc a túlélésért. Minden eddiginél realisztikusabb környezetben – vigyázz az irhádra!

adatlap
kiadó **codemasters**
fejlesztő **codemasters**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **okt. 6.**
multiplayer **2-8**

A cseh Bohemia játéka, az Operation Flashpoint igen nagy sikernek örvendett (leginkább pc-s berkekben, az xboxos változat minden idők egyik legrosszabb, legrondább, legjobban elkésett portolása volt), ezért aztán nem csoda, ha felmerült a folytatás lehetősége, amelynek elkészítését azonban már a kiadó Codemasters vállalta magára, míg az eredeti fejlesztők az azóta mérsékelt sikereket elérő ArmA-sorozatba fogtak bele. Bár a csere kisebb bizalmatlanságot okozott a játékosok körében (mire lesznek képesek az angolok az ultrarealisztikus játék folytatásával?), azért annyira nem volt rossz döntés, elvégre a kódmesterek már bebizonyították párszor, hogy az új generációs gépeken való fejlesztés gyerekjáték számukra.

TÖRTÉNELEMÓRA

Skira szigetén járunk. Igazi térképen ne keresd, Skirát a fejlesztők találták ki, hogy saját szájízük szerint alakíthassák ki minden városát, falvát, hegyét és erdejét. Azonban arra azért érdemes odafigyelni, hogy a jelenlegi Kína és Oroszország határában található Szahalin-sziget nagyjából hasonló történelemmel bír, annyi különbséggel, hogy lakhatósága szinte egyenlő a nullával, ráadásul leginkább börtönként szolgáló mivoltának köszönhetően vált ismertté – mégis, minden bizonnyal ez volt a mintája Skira-szigetnek.

A jól kialakított háttérsztori szerint eredetileg a japánok és az oroszok háborúznak a sziget tulajdonjogáért, ezen összecsapást a második világháború lezártával értelemszerűen az oroszok nyerik meg. Hamarosan olajmezőt fedeznek fel a nehezen megmunkálható felszín alatt, és a kilencvenes években, miközben a hidegháború véget ér, Oroszország és Amerika szövetséget köt, amelynek során az USA a technikájával segíti a fúrások sikerét. A történet innentől teljesen alternatív irányba halad: 2004-ben Kína a hatalmas demográfiai robbanásnak köszönhetően teljesen elszegényedik, ezért szüksége van minden megszerezhető természetes erőforrásra – itt jön a képbe a játék alcímében szereplő sárkány.

A játék közvetlen előzménye 2011-ben zajlik, ezen év márciusában Kína látszattámadást indít Oroszország ellen, miközben eltereli a figyelmet a májusi hadműveletről, melynek során elfoglalja Skira szigetét. A világi felháborodást Kína nem veszi figyelembe, és arra hivatkozik, hogy eredetileg is ők birtokolták azt (ez igaz is, ám 1600 óta történt egy s más arrafelé). Oroszország beavatkozást sürget, amelynek köszönhetően Amerika május







Ha sikerült egy működőképes páncélost találni, pár percig biztosítva lesz a bőrünk



12-én belép Skira területére, ezzel megkezdődik a háború. De feledkezzünk meg a fikciókról és tényekről, következzen inkább a játék, avagy maga a...

...HÁBORÚ

Onnantól kezdve, hogy megérkezünk Skira szigetére, tulajdonképpen teljesen magunkra vagyunk utalva. Az adott ponton kidobnak minket a semmibe, és a feladatunk az lesz, hogy pár társunkkal együtt haladva eljussunk az ellenőrzőpontokon keresztül a cél(ok)hoz, teljesítsük misszió(i)nkat. Amennyiben igazán tökös legények vagyunk, a hardcore módban még az átlag könnyítések sincsenek meg, így mondjuk a térképen nem láthatjuk az ellenséges csapatokat, illetve néha-néha a baráti osztagokat sem, sőt igazából minden segítségtől (mint mondjuk egy igazán nem haszontalan célkereszt) megfosztottan csöppenünk bele a valódi háborúba, ahol egy apró hiba a teljes küldetés végét okozhatja. Ennyit arról, hogy a Codemasters felhígította a realizmust…

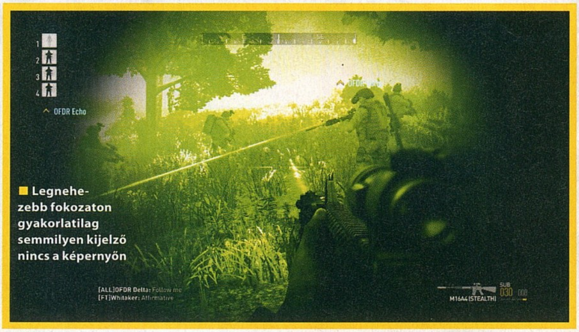
Persze a Dragon Rising egyébként sem egy sétagalopp, így egy átlag játékosnak még a hardcore-mód figyelmen kívül hagyása sem biztos, hogy megfelelő védelmet nyújt a program realizmusával szemben. Emlékszik még valaki az első Ghost Reconra? Nagy terep, mindenfelé elbújt ellenfelek, könnyen bekapott halálos fejlövések. Nagyjából ehhez áll legközelebb az OpFlash 2, csak éppen a szorzó minden téren igencsak megemelkedett. Képzeljünk a leírtakhoz egy a Fuel területeihez mérhető, abszolút szabadon bejárható szigetet tavakkal és hegyekkel, erdőkkel és mezőkkel, majd csapjunk az így kapott képhez soksok ellenséges osztagot, amelyek általában véletlenszerűen őrjáratoznak (ha nem egy adott területet őriznek), majd ha lövöldözésre figyelnek fel, megindulnak annak irányába, hogy segítsék a saját csapataikat. Nagyjából már képben lehetsz. Igen, ez az Dragon Rising, amely minden eddiginél nagyobb helyszínen visz minden eddiginél közelebb a valódi, modern háborúk érzéséhez – modern, amennyiben nem nagyszámban megmozgatott haderőkről van szó, ahol többezren menetelnek egymással szemben. A DR a háborúk gerillaharcait idézi, persze kommandós szemszögből. Rejtőzés, a célpontok gyors és professzionális leszedése, és ha úgy alakul, bizony a futás sem szégyen, amely ismét egy komoly hangulati tényező.

Anti Modern Warfare – lassú, realisztikus, küzdős; még jó, hogy legalább olyan élvezetes játszani vele!

Szakaszunkat természetesen instruálhatjuk, szinte olyan tárház áll a rendelkezésünkre, mintha egy foci-programmal játszanánk, így a katonákat nem csak ide-oda küldhetjük, vagy éppen védekezésre és támadásra buzdíthatjuk, de akár a formációnkat felosztva önálló cselekedetekre is bíztathatjuk őket. Ez a mesterséges intelligenciának köszönhetően, az élethez hasonlatosan kétféle módon végződhet: vagy túlélik a magányos, ám a társakat közben is segítő harcot, és sikerül újra egyesítenünk az erőinket, vagy otthagyják a fogukat, és onnantól kezdve (egy-egy checkpointig) már csak magunkra számíthatunk. A feladatok tükrében pedig (légelhárítás megsemmisítése, célpontok likvidálása, épületek lerombolása, baráti csapatok támogatása, illetve az érkezésük megkönnyítése) nagyon nem mindegy, hogyan és hányan indulunk neki a misszió egy újabb fejezetének.

REALIZMUS

A program realizmusa nem csak az akciókban érhető tetten, elvégre a mozgásoktól kezdve a fegyverekig és járművekig (és azok hangjáig,



Legnehezebb fokozaton gyakorlatilag semmilyen kijelző nincs a képernyőn





Végtelen háború

A Codemasters hosszú időre akar berendezkedni az OpFlash 2-vel: már megjelenés előtt készen voltak a tervek a letölthető tartalmakhoz, legalább hat hónapra előre. Sajnos minden részletet nem osztottak meg velünk, de azt tudjuk, hogy havonta egy pakk várható, apró részük ingyenes, a nagyobbik falat pedig fizetős módon. Új multiplayer játékmódok, modok és valamikor egy teljesen új gerillafrakció is várható. Azonban addig is: ha megoldod a három, nem könnyű „kiképzési" feladatot a recruit.flashpointgame.com oldalon, két extra küldetést nyithatsz meg a játékban – minden platformon!



Fedezék nélkül a híd közepén; ez itt még könnyű fokozaton sem jelent sok jót...

viselkedéséig) minden pont ugyanolyan, mint az életben. A katonák jeleznek egymásnak, a fegyvereiket profin tartják és töltik újra, pásztázzák a terepet, illetve értesítik egymást, ha bármilyen ellenséges egységet látnak meg (mindkét oldalon). A fegyverek pedig tökéletesen mintázzák a használatban lévő halálosztó eszközöket, így a programot nyüstölve a kezeink közé kaparinthatunk mindenféle kést, pisztolyt, géppisztolyt, géppuskát, gépágyút, rakétavetőt, vagy robbantószerkezetet, persze mindegyik megőrizte a virtuális világba kerülés közben az egyedi tulajdonságait, így az egyikkel még sötétben is kiszúrhatjuk ellenfeleinket, míg a másikkal akár egy legyet is lelőhetnénk a közeli fa ágairól.

Noha a szimpla multiplayer egyelőre nem izgalmas, a kooperatív-mód az év egyik legjobb játékélménye

A járműpark pedig hasonlóan fest, elvégre nagyjából 220 négyzetkilométert járhatunk be, amihez azért dukál némi technikai segítség. Ilyenkor lépnek be a képbe a terepjárók, páncéljárművek, vagy éppen a helikopterek, amelyek megfelelően vezethetők, és ha már beleültünk valamelyikbe, nehezen válunk meg attól (köszönhetően a remek belső nézeteknek, és a gépek nyújtotta lehetőségeknek – rakéták, gépágyúk, páncélos védelem), de azt soha ne felejtsük el, hogy mindenhonnan kirobbanthatnak minket, mert egy háborúban soha nincs biztos védelem és mindig van valaki, akinél ott az a fegyver, ami erősebb annál a falnál, ami a védelmünket biztosítja.

Végül pedig a legfontosabb, a környezet, és a természet. A Dragon Rising egy élő, lélegző szigeten játszódik, amelynek megjelenítése ha nem is tökéletes (vélhetőleg pont a nagy bejárható, szabad területnek köszönhetően), még így is szemkápráztató a méretei miatt. Hatalmas, erdővel és tisztásokkal borított hegyeken vágjuk keresztül magunkat, guggolva rejtőzünk a derékig érő aljnövényzetben, vagy éppen a tavakban gyönyörködünk, miközben elhúzunk felettük egy helikopterben ülve, amellyel éppen egy másik helikoptert szedtünk le, ami pörögve és füstölve zuhan alá, szürke csíkot húzva maga után. A látvány hangulata mindent felülmúl, és a libabőrös pillanat sem ritka, elvégre a lerombolt épületek, a járművek roncsai lángolnak, vagy okádják magukból a füstöt (ahogy a gránátok és robbanások is – külön élvezet a légicsapások eredményét nézni), miközben a felhős égen átsüt a nap, vagy a hold fénye, és az éjszakai sötétséget felváltják a nap sugarainak aranyló csíkjai, esetleg pont fordítva. Vizuális orgazmus… lenne, ha…

MI IS A GOND?

Annyit áradoztam, most már kicsit kitérek a negatívumokra is. Ezek közül az egyik problémát pont a hatalmas terepek adják, amelyek méretükből fakadóan nem olyan kidolgozottak, mint egy-egy, kisebb helyszíneket mozgató FPS helyszínei. A virágok és fák időnként kiábrándító 2D-s alakot öltenek magukra, illetve jobban odafigyelve láthatjuk, hogy ami elsőre szép, az némileg rokonságot mutat egy-egy ragyogó grafikával bíró előző generációs programmal. Összességében látványos, de részleteiben kicsit kiábrándító grafikával állunk szemben, ami látványosan jobban mutat PC-n, mint akármelyik konzolon, és amit a fények és árnyékok ügyes kezelése ment meg a közepes minőségtől. Persze felmerül a kérdés: tényleg olyan fontos ez? Manapság eléggé, de megnyugtató a válasz többi részlete, hiszen egy jó játékmenet feledtetni képes a hiányosságokat, és az OpFlash 2 esetében is így van ez.

Problémásnak tartom még az irányítás egy részét is. Oké, nagyon jó ez a rengeteg opció a csapat mozgatására, de sajnos a valóságban keveset lesz lehetőségünk rá, hogy mindezt kiélvezzük, mivel bizonyos stratégiákhoz legalább három-négy gombnyomás szükségeltetik, aminek véghezvitele egy-egy hirtelen kialakult tűzharcban szinte teljesen esélytelen. Marad tehát a régi, bevált taktika, ebben a formában viszont a „feleslegesen" elhelyezett parancsok csak zavaró tényezőt jelentenek a palettán.

Fizika, mesterséges intelligencia. Azt várnánk, hogy ennyire precíz és profi programozásnál azért erre is odafigyelnek, de sajnos nem így van. Az ellenfeleink néha meg sem mozdulnak egy lövés bekapása után, vagy csak szimplán lefekszenek a földre. Kicsit vicces. Persze a fák, a növényzet, a föld, meg a víz sokszor még úgy sem csinál, mintha belelőnénk (nemhogy még roncsolódjon is), de ne keressük a kákán a csomót.

FÜGGETLENÜL A LEÍRTAKTÓL

Függetlenül a néhány feljegyzett negatívumtól a Dragon Rising meglehetősen pofásra sikeredett. Nem a nagyobb



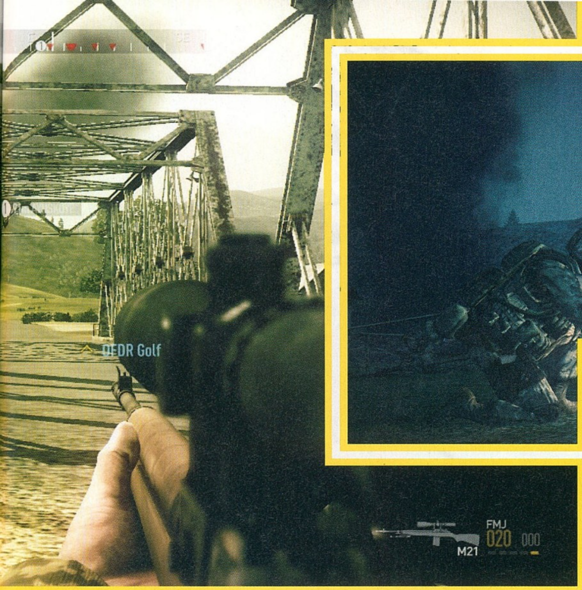
Nyerd meg!

A CD Projektnek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy PC-s verziójú Operation Flashpoint 2-t.

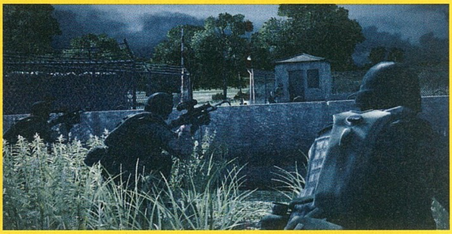
Kérdésünk: ***melyik cég készítette az első OpFlash játékot?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Flashpoint legyen)
A határidő: ***november 2.***









tömegek játéka, de ez nem is baj, elvégre erre a címre ott a Call of Duty, vagy a Battlefield. Az Operation Flashpoint leginkább a korai Rainbow Sixekhez, vagy a régi Ghost Recon-sorozathoz hasonlítható, de realisztikusság szempontjából még meg is haladja azokat. No persze, pont emiatt szenved hátrányt. Aki a fegyverek, és a taktika, avagy a valódi harcok megszállottjai, azok itt megtalálhatják a számításaikat, szemben az árkádosabb FPS-ekkel, azonban akik utóbbiak rajongói, nem sokáig fognak ülni egy olyan játék előtt, aminek tucatszorra kell nekiindulni egy-egy apróbb hibát követően, és amivel ennyit kell pepecselni. A Dragon Rising lassú és nehéz program, erre készülj fel, ha nekiállsz, de az előnye, hogy emiatt életszerűbb is.

A hangulata odaver, igazi háborús érzetet nyújt – talán jobbat, mint bármelyik program előtte. A zenéi – amelyek szigorúan a menük és töltések alatt szólnak, elvégre a harcmezőn csak a lövéseket, a lélegzeted, és a bakancsod súrlódását hallhatod – gyönyörűek, a hanghatások tíz pontosak, a mesterséges intelligencia teljesen rendben van, a szavatosság pedig utóbbinak (nincs script, a véletlen támadások mindent megváltoztathatnak), valamint a multiplayernek köszönhetően szinte végtelen, és akkor a PC-s pályaszerkesztőről még nem is beszéltünk.

Apropó multi: a két egymás elleni mód nem nyújt túl sok újat, legalábbis konzolon nem. A nyolcfős játékosszám-limit eléggé visszafogja az élvezetet, még ha a hatalmas pályák gyakorlatilag végtelen taktikai lehetőséget nyújtanak is (PC-n természetesen a szervertől és a gépektől függ a játékosok száma). Azonban van egy adu ász a játék tarsolyában, mégpedig a kooperatív-mód. Ismert, hogy ezt minden játékban szeretjük, de itt a szokásosnál is jobban működik. Elvégre egy kis kommandót alakítunk, aki a hatalmas túlerő ellenében próbál meg cselekedni – és négyen osonva, megkerülve, csapdákat állítva fantasztikusan lehet szórakozni. A feszültség akkora, hogy néha még a fejhallgatókba is suttogva szólunk, amikor pedig vérezve terülünk el a földön, karakterünkhöz hasonlóan kiabálva hívjuk a csapatorvost.

A hatalmas terepnek, a fegyvereknek és járműveknek, valamint a természeti szépségek egészen hatásos megvalósításának, és a teljes tartalomnak köszönhetően azt mondom, hogy a taktikai shooterek szerelmeseinek ez az ideális program, amely ha nem is lesz igazán populáris, vagy éppen vetélytárs pár érkező játéknak, lefekteti az alapjait a realisztikus háborús FPS-ek egy új generációjának. Egy pillanatra pedig visszatérve a fejlesztői cseréhez… jól jártunk vajon azzal, hogy a Bohemia helyett a Codemasters készítette a programot? Azt hiszem mindenképpen, hisz az irányítható repülők, a civil lakosság, vagy a civil járművek ellenében profi minőséget és profizmust kaptunk, ami magában foglal sok mindent, akárcsak az ArmA esetében tapasztalt borzalmas szinkronhangok ellentétjét is. Köszönjük, ez így tökéletesen megfelel számunkra! ■

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A személyi számítógépek tulajdonosai nem csak a jobb grafikai megjelenítést, és a kézre állóbb és precízebb irányítást élvezhetik (előbbit csak egy durva, méghozzá igen durva konfiguráció esetében), de egyéb előnyökkel is rendelkeznek konzolos társaikkal szemben, elvégre csak PC-n érhető el a pályaszerkesztő, amellyel az amúgy is elégedettséget okozó tartalom méginkább megnövelhető, miközben a lehetőségek immáron végtelennek tűnnek. Az első résznél is hatalmas örömet okozott Eger várának ismételt és ismételt megvédése az ejtőernyős és páncélos törököktől – reméljük valami hasonlót megint készít egy hazánkfia!

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

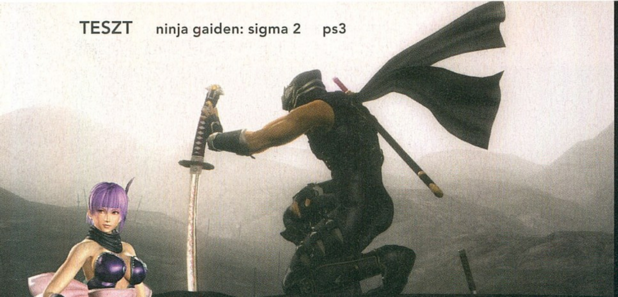
VÉLEMÉNY

Realisztikus, kőkemény, taktikás – jelzők, amelyek leírják az Operation Flashpoint 2-t. És mindamellett egy rendkívül hangulatos kaland is, military színezéssel!

böjtös gábor 8.9



■ **Akárhogy is nézem, az a búzaraktár nem lesz nehéz ellenfél**







Ayane a Dead or Alive-sorozatból most már játszható formában vendégszerepel



NINJA GAIDEN Σ2 SIGMA

ALAPOZÓ Régi-új vadászterületre merészkedik a Team Ninja ádáz gyilkosa – a patinás név immár PlayStation 3-on is másodszorra gazdagítja a hack & slash repertoárt.

adatlap
kiadó **tecmo koei**
fejlesztő **team ninja**
platform **ps3**
megjelenés **okt. 2.**
multiplayer **2**

Ahogy a magányos fecske nem képes beindítani a strandszezont, úgy a maroknyi (magát) hardcore(nak valló) játékos szájhabzása sem fogja visszatartani a nyakkendős érintetteket egy felhasználóbarát koncepcióval újragondolt játék kiadásától. Az „elbutulás" és a „casual" szavak refrénszerű – és sokszor alaptalan – emlegetése nem ördögűző hatású. Szerencsére. És nem is kell annak lennie: a könnyített, átdolgozott játékmenet nem a Sátán műve, hanem az ésszerűség gyümölcse, és amíg ez olyan terméseket hoz, mint a Jet Set Radio Future, addig nincs helye kritikának, köpködni pedig csak a magokat érdemes a csutka után. Pokolba a prekoncepciókkal: karos mérleggel eldönthető, hogy mi az, ami már eleve adott volt, mi az, ami maradt, mik a kiegészítő komponensek, a végeredmény pedig megmérettetik. A Ninja Gaiden Sigma 2 is átesett ezen a fázison – és bár könnyednek találtatott, könnyűnek semmiképpen.

KONTROLLERTÖRÉS HELYETT

A 2007-ben megjelent Ninja Gaiden Sigma egy generációval feljebb csavarta az Xboxon korábban már megszokott élményt – mivel a kiindulási platform jelen esetben kortársnak számít, ezt most nem várhatjuk el. A Sigma második része nem remake: „pusztán" egy javított kiadás, amely úgy aránylik az eredetihez, mint az xboxos Ninja Gaiden a Black alcímet viselő újraértelmezéshez. Olyan, mint egy rendezői változat – és tulajdonképpen erről is van szó: az eredetiért felelő Itagakit (aki lelécelt a Tecmótól) Yosuke Hayashi váltotta a direktori székben. Új hardverkörnyezet, új célközönség (a korhatár-index minimuma visszacsúszott 16-ig); ennek megfelelően a megközelítés is különbözik.

Bár első ránézésre a látvány nem tűnik olyan kidolgozottnak és letisztultnak,



mint az ikertestvér esetében, a némileg kopottabb, kevésbé kontúros grafikáért cserébe sebességnövekedés a jutalmunk – fair csere, a konstans képfrissítés egy hack & slash játéknál fontosabb, mint a techdemós küllem –, és erre a stabil fordulatszámra a kombók bevitelének időzítésekor szükség is van. Igaz, nem annyira, mint a Ninja Gaiden II esetében: míg ott egy összetett támadás kivitelezése mindig rizikós vállalkozásnak bizonyult az állandóan támadó ellenfelek miatt, a Sigma 2 jóval elnézőbb, lazábban fogja a gyeplőt, nem kényszerít állandó koncentrációra, nem szorít védekezésbe. „A szamuráj útja", kontra „Egy felszabadult délután a hentesboltban?" Azt azért nem – a Sigma 2 még mindig kellően nehéz, a kihívást csak a korábban megjelent második részt végigkaszabolók fogják hiányolni.





Nyerd meg!

Ezennel kisorsolunk egy példányt a Ninja Gaiden Sigma 2-ből.

Kérdésünk: ***mikor jelent meg az eredeti Ninja Gaiden (a játéktermi)?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Sigma legyen)
A határidő: ***november 2.***









Bár a démonokat nem sebzi a „defaszagyerekvagyok" nézés, Ryu megdöbbentően sokszor próbálja bevetni ezt a technikát





A kooperatív-mód sajnos csak online érhető el – igaz, a kamera már egy embert sem bír el, kettőtől megőrülne

A Ninja Gaidenben küzdeni olyan, mint Piszkos Freddel, a kapitánnyal hajózni: „Sehol sem szerették, mindenütt lármázott, követelt, fenyegetőzött, de volt olaj, szén, ennivaló, jövedelem, és vihar előtt, hogy-hogy nem, mindig kikötő közelében voltak." Állítólag javítottak a kamerakezelésen, de ez jobbára csak mese, hisz sokszor elmélázik az operatőr; nem látjuk az ellenfeleket, tömegestől támadnak ránk, kibillentenek az egyensúlyból – és mégis, mindig meg lehet úszni a kínos szituációkat, tucatnyi ellenfél legyilkolása után, milliméteresre apadt energiacsíkkal, két lépésre egy töltőállomástól. Tökéletes a balansz – az önkínzásra kevésbé hajlamosaknak nem kell eret vágniuk magukon.

Sokat könnyített, picit rondábbá vált kiadás, ám mindezt ellensúlyozza a rengeteg új tartalom!

GIRL POWER

Sor került a stáblista bővítésére: Ryu Hayabusát a Dead or Alive-ból átruccant lila hajú Ayane, valamint a DS-re készült Ninja Gaiden: Dragon Swordből átruccant Momiji támogatja a harcban, plusz Rachel is visszalátogat a Tecmo immár össznépivé vált vérontására. Nyilván a kamerakezelés macerás megvalósíthatósága miatt, de a kooperatív játék kizárólag online kapcsolaton keresztül elérhető, ennek híján a gép koordinálja a csapattársat. Új ellenfél-típusok is színesítik a repertoárt – mondjuk jó kérdés, hogy minek; a dobókésekkel/szamurájkardokkal felfegyverzett farkasok láttán a sírógörcs kerülgetett).

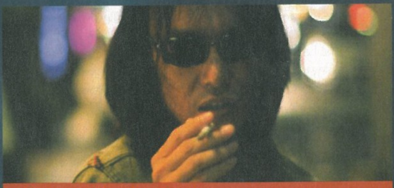
Némi fazonírozás vehető észre a pályákon is – ezek többnyire apróságok, nem koncepcionális módosítások. Az első szint végén a toronyházban nem kell megkeresnünk a véres kulcskártyát, a hozzá tartozó ajtó ugyanis eleve most nyitva áll; míg a második pályán az éj leple alatt onthattuk a vért, addig PlayStation 3-on minden nappali fényben pompázik; ugyanitt a tornyoknál csak egy íjász posztol a korábbi kettős őrség helyett; az íj felvétele után nem kell belelőnünk a zárt kapu mögötti célpontba annak kinyitásához. Ugyanezen a szinten nem kell a piros és kék faragott kristályokat beilleszteni a megfelelő helyre a sárkányszobor előtt – a továbbvezető út elérésekor az automatikusan megnyílik, a fénygömbből pedig némi lövöldözés után korlátlan mennyiségű életerőt nyerhetünk ki. Kompaktabbnak, lényegretörőbbnek tűnik az egész, de mindez nem megy a változatosság rovására – a Sigma 2 ezt máshonnan pótolja. Elég annyit említeni, hogy már a kezdetekkor is egy új főellenségbe botolhatunk; az életre kelt, toronyház-magas kőszobor vérbeli God of War-parafrázis, és nem éppen kesztyűs kézzel osztogatja a több mázsás pofonokat.

Ha már a bossoknál tartunk: míg korábban idegörcsök, darabokra tört kontrollerek és berúgott képernyők kísérték a velük vívott küzdelmeket, mostanra pofátlanul egyszerűvé vált győzedelmeskedni felettük. Néhány gyógyító csomag birtokában szinte védekezni is felesleges. A szürreális csúcspont a harmadik pálya végén cikázó főellenfél volt, akit (az immár végtelen számú nyíllal és automatikus célzással felszerelt) íjjal végeztem ki, mintegy másfél perc laza ujjgyakorlat után, és csak azért tudott megsebezni, mert lusta voltam félreugrani előle – gyakorlatilag megmozdulnom sem kellett. Ejnye! (Ez a lény X360-on, anno normál fokozatban napokig tartotta agresszív őrjöngés állapotában Sasát és Grath-et.)

VÖRÖS HELYETT LILA

A sort a féktelenül fröcskölő vérpatakok megzabolázása zárja, amely sokaknál kiverte a biztosítékot; groteszk módon a tömegjelenetek még mindig épp eléggé emlékeztetnek egy falusias disznóölésre, csak a csonkolásoknál cserélték tarka füstre a hemoglobint. A végeredmény nem is annyira kiábrándító, inkább bizarrnak mondható – mintha egy pofátlan tévécsatorna próbálná óvatosan feszegetni az ORTT tűréshatárát.

Aki korábban végigküzdötte magát a Ninja Gaiden 2-n, annak a Sigma 2 rossz befektetés lenne – a bővítmények csak egy középsúlyú DLC-vel érnek fel. Akinek a minőséggel kapcsolatban vannak kétségei, elhessegetheti őket: újoncoknak és monogám konzoltulajdonosoknak erősen ajánlott vétel. Aki a két verzió között ingadozik, döntsön a fentiek alapján: a kettő közt annyi az eltérés, mint egy, a régi kor minden erényét és jellegzetességét őrző kötelező olvasmány, illetve annak rövidített, átdolgozott, jóval olvasmányosabb és letisztultabb, szószedettel kibővített kiadása között. Hagyománytisztelet versus korszerűség: kinek melyik a fontosabb.



A forradalmár nindzsa

Tomonobu Itagaki a Team Ninja feje volt annak megalapításától, 2001-től kezdődően egészen 2008-ig, amikoris beperelte a Tecmót elmaradt pénzekért, és személyesen a cég elnökét is azért, mert valótlanságokkal vádolta meg az egész csapat előtt. Lelépése során nem feledkezett meg arról, hogy minden régi harcostársát is magával vigye, mintegy húsz-harminc ember, a Team Ninja legjava ment vele együtt az ismeretlenbe. Hozzájuk csatlakozott még néhány profi fejlesztő (például a Virtua Fighter 5 karaktertervezője), és együtt dolgoznak másfél éve egy Xbox 360-exkluzív játékon. Ugyan hivatalos bejelentés az új cég nevéről még nem született, ők magukat egyelőre csak Tokyo Vikings néven emlegetik.

576 értékelés

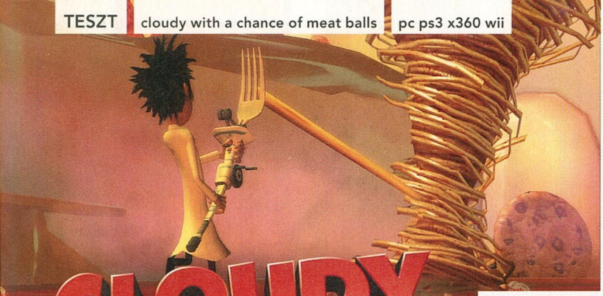
1080p, dd 5.1

	1–5
grafika	4,5
játszhatóság	4,5
szavatosság	5
zene/hang	5

VÉLEMÉNY

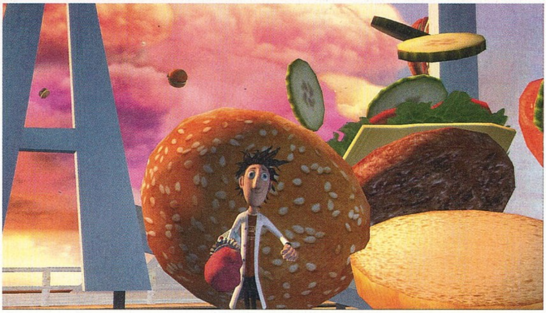
Érezd jól magad a nehéz napokon is – a Ninja Gaiden Sigma 2 tisztább, szárazabb, biztonságosabb érzés.

tyler **8.2**





CLOUDY with a chance of MEAT BALLS™



ALAPOZÓ Ismerős rutin: gyerekeknek szóló animációs film, sajnos elmeroggyant gyerekeknek szóló játékverzióval kísérve.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft shanghai**
platform **pc, ps3, x360, wii**
megjelenés **szept. 28.**

Ha a játéknév nem mond számotokra semmit, ne csodálkozzatok: idehaza a tükörfordításnak éppen nem nevezhető „Derült égből Fasírt" címen futott a moziкban a Sony legújabb animációs meséje. A film egy 1978-as Judi Barrett gyerekkönyv alapján született, és ugyan az sikerességében nem vetekedhet a Harry Potterekkel, de a Sony úgy gondolta, a téma megér egy mesét a mozikban is – és ha már odakerült, az Ubisoft úgy vélte, csapnak hozzá egy videojátékot is. Nos, kedvenc kiadóm ezúttal az év mélyrepülését hajtott végre.

Nem mintha olyan könnyű dolguk lett volna a feldolgozással. A fiatal, flúgos tudós, Flint egy Dexterhez hasonló fiatal feltaláló, ám találmányai egytől egyig haszontalanok és érdektelenek a nagyközönség számára. Egészen mostanáig, mikor is legújabb alkotása – mely a FLDSMDFR néven fut… – képes „derült égből" bármilyen élelmiszert a kívánója elé varázsolni. Flint ünnepelt sztárrá válik, ám mint sejthető, az igazi galibák még csak most kezdődnek. Megátalkodott gazembereknek hála szerte a világban gyilkos kajazáporok kezdik terrorizálni az embereket, az utcákat megszállják a halálos spagettitornádók és életre kelt, gigantikus görögdinnyék.

Az alapvetően platformjátéknak minősíthető programban célunk, hogy megtisztítsuk a különböző szinteket az eldurvult kajaszökevényektől. Fogunk óriás brokkolikra vadászni az étteremben, sárga, kék és lila zseléket „delikvizálni" és menekülni a félelmetes vörös chili elől. Fegyverrepertoárunkban aknavető és plazmagránát helyett olyan félelmetes eszközök kapnak helyet, mint golfütő, cseppfolyósító, villa vagy épp pumpa, amivel a mindenféle színű szmötyiket szívhatunk fel tartályunkba, hogy aztán fegyverként, vagy csúszós/ragadós segédanyagként használjuk fel őket a pályán. Villánkkal különböző tárgyakat tudunk odébb vagy egymásra pakolászni, ebből kifolyólag némi minimális gondolkodást is igényel néha-néha a játék. Tudunk ezenfelül ugrabugrálni, illetve alkalmanként néhány kisebb-nagyobb csodagép volánja mögé is bepattanhatunk.

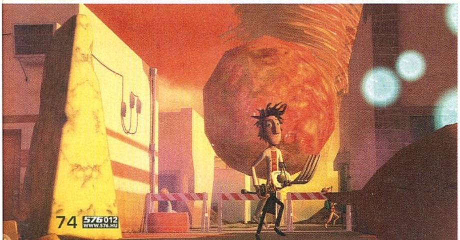
Mindez kevésnek tűnik 2009-ben? Arról nem is szóltam még, hogy mindezekhez összesen két gombra lesz szükségünk. Van egy ugrás és egy akciógombunk – oké, nagy jóindulattal van még két lehetőségünk is: a két ravasszal a fegyverek között tudunk váltogatni. Ráadásul a bevethető eszközöket nem is kapjuk meg egyszerre, az első fejezetben még csak egyetlen tárgy lesz nálunk, valamennyi kombinálására pedig csak a legutolsó felvonásban lesz lehetőségünk.

Én tényleg imádom az animációs filmeket és a retrojátékokat, de könyörgöm, azért nem kéne visszatérni a NES-es korszakhoz, főleg nem az aljához… Mert ez a fokú „összetettség" utoljára tényleg ott volt jellemző. Mondjuk a Nintendo legelső gépén még talán csodáltuk is volna a sokszínű grafikát, ma már inkább hitetlenkedve nézzük, hogy lehet, hogy a PS Storeban és az Xbox Live-on is kategóriákkal szebb és részletesebb játékokhoz juthatunk potom áron.

Gyűjtögethetünk ezt-azt, a pénzből pedig teljesen behatárolt módon fejleszthetjük „fegyvereinket", ám offline kooperatív mód ide, helyenként ötletes főellenfelek oda, a játék legnagyobb előnye így is az marad, hogy ez lesz a legkönnyebben összevadászott ezer gamerpointunk a King Kong és az Avatar óta. ■

■ **A főmenü talán a játék legigényesebben megalkotott része – ami azért árulkodó**





576 értékelés

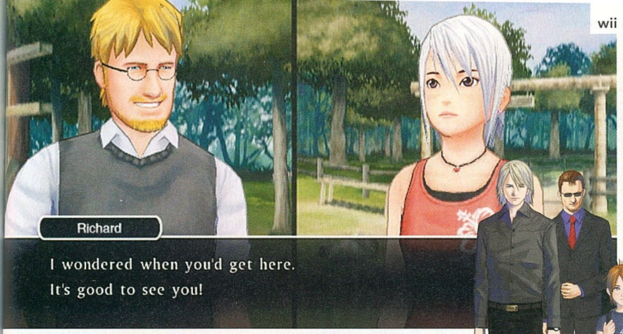
1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Végtelenül egyszerű játék, sokkal inkább az, mint amit a szintén nem felnőttkorosztálynak készült film sugallana.

greg5 **3.0**







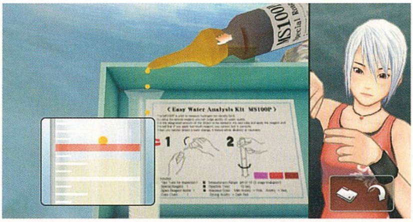
A JOURNEY INTO LOST MEMORIES
ANOTHER CODE R

ALAPOZÓ DS-es debütálása után Ashley kisasszony Wii-n kalandozik. Apuci rejtélye az első részben megoldódott, így most anyu sorsa következik…

Az érintőképernyőt mindössze térképként, menüként használó DS nyitójátékokat alig pár hónappal követő Another Code érdekes darab volt. Érdekes és felettébb izgalmas, a megdöbbentően – és az árcímkét látva talán arcpirítóan – rövid kaland ügyesen keverte a misztikumot és az intrikát, tette mindezt nem csak a gép képességeit megmozgató körítéssel, de innovatív megoldásokkal is. És a Cing ezzel a hagyománnyal nem is hagyott fel, a pazar Hotel Dusk után Ashley kisasszony visszatér. Új platformon, új rejtéllyel, de a régi sármmal.

Hosszú cím, hosszú várakozás: az eredetit négy évvel követő Another Code R: A Journey Into Lost Memories eredetileg remake-nek indult, de végül folytatás lett belőle. Olyan, amit az előd ismerete nélkül is élvezni lehet; két év telt el Ashley első kalandja óta, az elveszettnek hitt apuka azóta előkerült, de családfői szerepét továbbra sem tudja ellátni. Ashley éppen ezért szomorúan és idegesen érkezik a megbeszélt piknikezésre, ahol már az első percben ellopják a táskáját, elfelejtenek érte jönni, ráadásul még a kedves papának sincs nyoma. Szép kilátások – és innentől csak egyre rosszabb lesz…

Főleg akkor, ha az ember tisztességes sebességgel mozgó, rejtélyekben és fordulatokban gazdag történetvezetést várt. Merthogy az Another Code R ezt nem tudja: az első három-négy órában gyakorlatilag nem



Sokat lassult az elődhöz képest, pedig az sem dúlta fel az adrenalin-háztartásunkat szörnyű tempójával

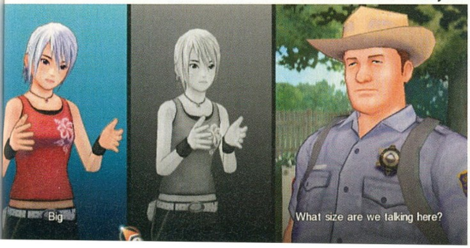
adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **cing**
platform **wii**
megjelenés **június 26.**
multiplayer **nincs**

A Wii mozgásérzékelőjét újító, okos módokon használja ki a játék

történik semmi... na jó ez nem teljesen igaz, a bevezető fejezetek alatt Ashley kétpercenként akar hazamenni, sűrűn vinnyog, néha üres dobozokat visz vissza automatákhoz, máskor három helyszínen bolyong újra és újra. Az Another Code folytatása alaposan lecsavarja az izgalmi faktort és olyan lassú mederben halad, mint egy Jane Austen regény – annak minden bája és hihető rejtelmei nélkül. Mert unalmas, méghozzá nagyon, a karakterek rettenetesen egysíkúak és sablonosak, a dialógusok pedig annak rendje és módja szerint japánofóbiában szenvednek. Vagyis képesek egy adott dolgot akár háromszor is megismételni egy párbeszéden belül, kérdéssel fejezve be a legtöbb kijelentést. „Láttam egy kutyát." „Tényleg, egy kutyát?" „Igen, egy kutyát" „Hmm, egy kutya". Elég rosszul hangzik? Az is.

Pedig mint kalandjáték az Another Code nem lenne rossz, a megkapóan stílusos és kifejezetten részletgazdag helyszínek felülről nyaldossák az átlag Wii-játékok színvonalát, teszik mindezt a síkra korlátozott mozgással, de a térben ábrázolt tereptárgyakkal. A sínen való haladás egyáltalán nem frusztráló, az viszont igen, hogy túlságosan szűk a mozgástér, ráadásul a legtöbb lokációt újra és újra muszáj bebarangolni, merthogy a felvehető tárgyak zöme csak akkor pakolható a tárgylistába, amikor Ashley már tudja, hogy szüksége lesz rá (kalandjátéktól szörnyű baki ez).

És ezzel nem is lenne baj, ha nem haladna minden ennyire lassan. Főleg, mert a Cing ezúttal is alaposan körbejárta a platform képességeit, a DS érintőképernyője után a Wii mozgásérzékelését is több ízben bevonva a logikai feladványok többségébe. Ráadásul egyáltalán nem rosszul. Odáig viszont el kell jutni, ami kalandjáték esetében elvárás, de Ashley folyamatos vergődését és a három óránként bedobott apróbb fordulatokat hosszútávon kibírni komolyabb dózisú serkentőszer nélkül nem lehet. Az Another Code R sok rejtélyt tartogat, de a legnagyobbat maga sem válaszolja meg: miért kellett ezt pont így megcsinálni. ■



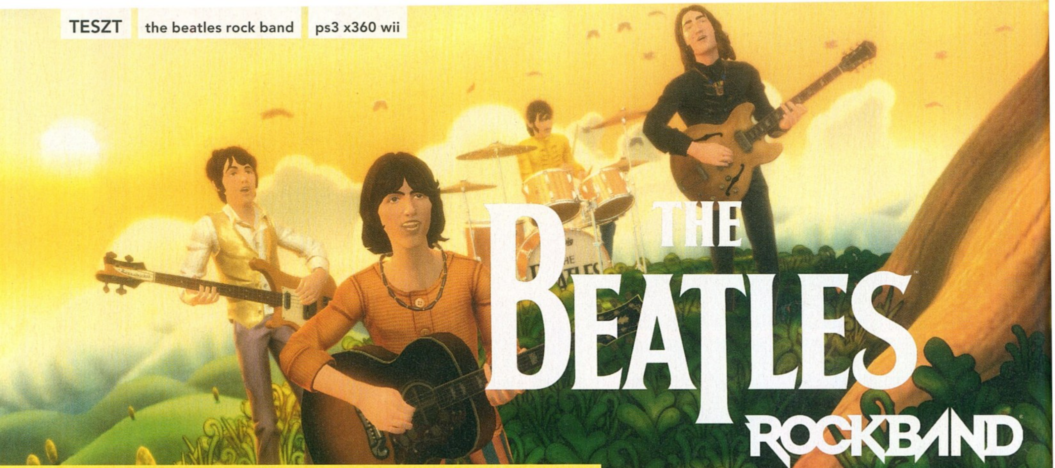
576 értékelés

480p, dts 2

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Az Another Code R vérbeli kalandjáték, de rettenetesen lassú történetvezetése és túlságosan idegesítő párbeszédei miatt kizárt, hogy sokan eljutnának a rejtély megoldásához – előbb üt be az álom, mint az izgalom.

W **6.0**



ALAPOZÓ Minden idők legnépszerűbb zenekara beadja a derekát. A hatvanas évek gombafejűi belépnek a digitális korszakba, virtuális valójukkal együtt.

Gátlásokat legyőzni többféleképpen lehet: ott van a klasszikus önbizalomfejlesztés tükörbe való folyamatos bámulás és mantrázás által. Ott van a gyógyszerek és a kemikáliák csodálatos világa. Ott van a csepet sem egészséges, de meglepően hatásos alkohol. És itt van a Rock Band: Beatles. Az egyszerű ritmusjáték, amely kémiai behatás és egyéb rásegítés nélkül döntöget korlátokat, tol ki határokat, old fel gátlásokat – rávesz arra, hogy énekelj, még ha nem is tudsz.

LET IT BE

Mert a Beatles erre is képes, ahogy tulajdonképpen mindenre. Minden idők legnépszerűbb és legsikeresebb zenekara ugyan bő harminckilenc éve már nem aktív – és tagjainak fele azóta az égi koncerttermekből szemlélheti a szakadék felé száguldó zeneipart – de hatásuk mindmáig érezhető. Tábortűzzene? Az, annak viszont klasszikus, megkerülhetetlen és felülmúlhatatlan. És mint ilyen értékes, nem is akármennyire, a Beatles (illetve annak tucatnyi jogtulajdonosa) a magába roskadó cd biznisz, a digitális letöltések és az új bevételi források ellenére állta a sarat az újrakiadásokkal és remasterelt verziókkal szemben, eddig. A virtuális Beatles nehéz szülés volt, a több mint három éves fejlesztési ciklus jelentős része a szövevényes jogi ügyek rendezésére ment el. A végeredmény viszont önmagáért beszél, a The Beatles: Rock Band nem csak az első Beatles feldolgozás, de minden idők legjobb ritmusjátéka is.

És ez tulajdonképpen mindenhol tetten érhető: minden idők egyik leghangulatosabb bevezető animációja alatt, az egyes korszakokat átkötő videók során, majd akkor, mikor először csobbansz bele a liverpooli fiúk underground fellépésébe. Igényesség – ez az a jelző, ami a legjobban, legegyszerűbben leírja azt, amiről a RBB szól. Az egy bandának szentelt ritmusjátékok piaca erősen telített, a Guitar Hero-gépezet már átgázolt az Aerosmithen, letudta a Metallicát, hamarosan lenyeli Van Halent, a jövőben pedig további legendákat hajít a fogaskerekek közé. Gyatrán – az átformált zenészeken és néha egy-egy, a bandáról szóló információn túl a mellékepizódok nem nyújtottak többet egy gyors válogatáslemeznél.

A RBB viszont más: nem csak, hogy az egyik leggazdagabb repertoárból, de egy igazi mitológiából is szemez, éppen ezért kénytelen azt tisztelettel és részletgazdasággal tenni. Az RBB érdekesen közelíti meg a dolgot, nem egymásra hányja az általa legismertebbnek vélt dalokat, hanem azokat kronológiai sorrendben tálalja, hozzápárosítva mindig azt a helyszínt, ahol a négyes ténylegesen megfordult. A karrier éppen ezért 1961. november 9-én indul, azon a napon, mikor a Beatles első ízben állt kamerák elé a füstös és fülledt The Cavern klubban. És a döbbenet és a szájtátás már itt elkezdődik: a Harmonix nem egyszerűen lemodellezte a helyszínt, de minden részletet újraálmodott: a lépcsőt, amely a pincehelyiségbe vezet, a táblákat és képeket, amik a falakat díszítik, a ruhát, amit John, Paul, George és Ringo viselt. A mozgást, a frizurát, a sikítozó közönséget, az őrült hangulatot és még a setlist egy részét is. Lenyűgöző? Az, főleg mert ez végigköveti a karriert – a Cavern után érkezik az Ed Sullivan Show (amelyet színesben eddig csak az láthatott, aki ott volt a stúdióban!), a Shea Stadionos őrült kakofónia, a japán fellépés a Budokanban, a turnézás befejeztével az Abbey Roados stúdiózás, végül pedig az utolsó nagy, váratlan és egy komplett korszakot lezáró fellépés az Apple Corps kiadó főhadiszállásának tetőteraszán.

Ha a fiúknak gombahaja volt a helyszínen, akkor a játékban is az van; ha szakállat viseltek, akkor a virtuális négyes is abban pózol; ha az utolsó fellépésen a süvítő szél felborzolta a kabátokat és a bundákat, akkor

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **harmonix**
platform **ps3, x360, wii**
megjelenés **szept. 9.**
multiplayer **2-6**

A Beatles: Rock Band minden idők legigényesebb zenés játéka lett – ezt nagyon nehéz lesz felülmúlni



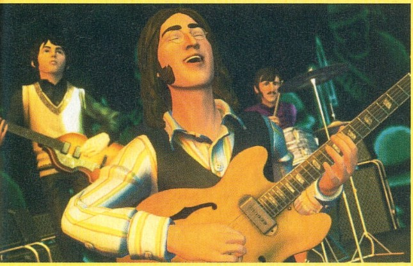
Jó munkához tömeg kell

Az intrót a Gorillaz videoklipjeit készítő Passion dobta össze, a helyszíneket felvezető kis jeleneteket a MK12 készítette (ahogy a legutóbbi Bond-mozi intróját is), a motion capture mozgásait Beatles tribute bandák szolgáltatták, a zenék hangsávokra szedését a masterlemezek megkapása előtt pedig egy törvényszéki labor segítette.





Noha Paul McCartny fotorealisztikus grafikát akart, a végeredmény őt is meggyőzte



Beatle-tények

- A McCartney família két ágon is hozzájárult ahhoz, hogy a RB Beatles elkészülhessen: a projectet Paul fia indította el egy tengerparti beszélgetés után, McCartneyt magát pedig a játék létjogosultságáról a GH: Metallica győzte meg.
- Yoko Ono az E3-as debütálás előtt, vagyis a fejlesztés legvégén állt elő az ötlettel: legyen több szél az Apple Corps-os fellépés helyszínén. A Harmonix válasza? „Köszönjük... talán kicsit korábban kellett volna".
- A Föld legszerencsétlenebb emberét Pete Bestnek hívják: ő az a dobos, aki a Beatles hamburgi turnéja után két évvel lépett ki a zenekarból, hogy átadja a helyét Ringo Starrnak. Mindmáig bánja a dolgot.

itt is megteszi. A RBB nagyon ügyesen kerüli el a robotszerűséget és a túlzott kontúrozást, a képzeletbeli ecsettel megfestett liverpooli négyes a realitás és a képregényesség határán mozog; élethűen festenek, de pont annyira, hogy ne papírmaséknak tűnjenek. Teszik mindezt 45 dal alatt, a RBB minden nagylemezről leemel legalább egy dalt. A számok tükrében ez talán kevésnek tűnhet, valójában viszont nem az: nincs túl sok zenekar, amely alig hét év leforgása alatt ennyi kultikus és ismert számot követhetett el. Ráadásul a DLC-k általi támogatás pazar, a Harmonix hosszútávon minden albumot ki akar adni, pontosan azokkal az extrákkal, amelyek már a lemezen is rajta vannak.

AZ ABBEY ROAD

Ilyen a megnyitható fotó- és videogaléria: a GH Metallica már próbálkozott plusz információtartalom átadásával de elég sután tette azt. A RBB ügyesen oldja meg, a jó teljesítmény függvényében megnyitható képek mindig az adott dalhoz/helyszínhez kötődnek, ráadásul több soros háttérinfóval felturbózva mesélik el a Beatles-mitológia kevésbé ismert részeit. Akár videó formájában is, olyan kivágott jeleneteket mutatva meg, mint a készülődés a Shea stadionos fellépés előtt vagy a Beatles klubtagoknak küldött karácsonyi köszöntés. Ráadásul a dalok közti rövid töltögetés alatt eddig nem hallott stúdióbeszélgetések hangzanak el, kis betekintést nyújtva a felvételek hangulatába.

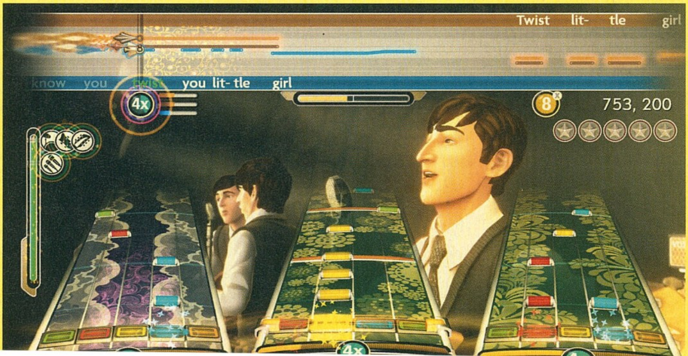
A probléma a Beatles esetében az, hogy karrierjük csúcsán abbahagyták a koncertezést – milyen helyszínre pakolja akkor a ritmusjáték készítő a későbbi dalokat? Egyenesen az álomvilágba, a RBB nem képzel koncerttermet az északi-sark alá, hanem inkább figyel a dalszövegekre és megálmodja azt a környezetet, amit a szövegből, a (hallucinogének által fűtött) hangulatból ki lehet hámozni. Az Abbey Roadban kezdődő álomvilágokban víz alá merülünk (Yellow Submarine), LSD-álmot élünk át (Sgt. Peppers Lonely Heat) és így tovább. A dreamscape-ek elképesztően látványosak, bódítóan hangulatosak és leírhatatlanul élvezetesek. És a repertoár nem véges, a későbbi DLC-k újabb álomvidékeket tartalmaznak, erősen hozzájárulva a letölthető tartalom, mint olyan létjogosultságához.

A RBB nagy előnye az, hogy a dalok többségét korosztálytól függetlenül mindenki ismeri és mindenki képes elénekelni is. A RBB ezt nagyon ügyesen használja ki: nem egy, hanem rögtön három mikrofont támogat, a lehető legautentikusabban álmodva meg a vokál szerepeltetését, pontosan akkor kínálva fel a hármas harmónia lehetőségét, amikor az a valóságban is megtörtént. A RBB igazi partijáték, villámgyorsan bekapcsolható és élvezhető hangulatbomba a ritmusjátékok sablon rendszere mentén.

És ez esetben messze nem negatívum: mechanikáját tekintve a RBB korrekt iparosmunka, de a páratlan igényesség, a részletgazdaság és a dalkínálat miatt a ritmusjátékok krémje és csúcsa, az alfa és az omega, a kezdet és a vég... és minden egyéb klisé amit csak ide lehet képzelni. A Beatles forradalmat indított, a Rock Band pedig egy korszakot zár le – az igényesség hajnala már beragyogja a horizontot. ■

Magyarázzuk a bizonyítványt

Wilson eredetileg tíz pontot adott a játéknak, mondván, számára ez egy tökéletes játék. És ez igaz is: ha szereted a Beatlest, akkor ez a tökély, az utolsó zenés játék, amit valaha is megveszel. Ha azonban nem szereted, csak elismerően csettintesz minőségén (több szeretet és tisztelet van benne, mint az összes Guitar Heroban összesen), és mész tovább. Merthogy ez nem partijáték, itt elalszol a dob mögött – ezért döntöttünk a pontszám csökkentése mellett.



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A The Beatles: Rock Band minden idők legsikeresebb zenekarának hű történelemleckéje, páratlan igényességgel összeállított múltidézés – ennél jobbat a kategóriájában nem találsz.

W **9.5**







MANA KHEMIA 2
FALL OF ALCHEMY

ALAPOZÓ Ultracuki mangafigurák cipelik a színpompás, ám kissé fonnyadt virágcsokrot a PS2-es szerepjátékok sírjára (és várják az utolsó, megkésett vendéget is, Sakura Wars kisasszonyt).

adatlap
kiadó **nis**
fejlesztő **gust**
platform **ps2, psp**
megjelenés **aug. 25.**
multiplayer **nincs**

Frissen minden sokkal ízletesebb – az újrahasznosított ebédmaradék ritkán eredményez Michelin-csillagot, márpedig a Gust most éppen az Atelier Iris lerágott csontjából főzött levest készül feltálalni. A Mana Khemia első részére valószínűleg nem sokan emlékeznek, nem is teljesen alaptalanul; bár nagy vonalakban emlékeztetett a 16-bites korszak klasszikus RPG-ire (elsősorban a Secret of Manára), ezt inkább a tiritarka, a giccs és a jóízlés határvonalán egyensúlyozó vizuális körítésével érte el, nem pedig mondjuk végletekig kiforrott harcrendszerével, netán izgalmas történetével. B-közép, de annak kellemes.

A második fogás maradékokat kínál: változatlan a bájos/nyomi látvány, a borzasztóan/tündérien elnagyolt animáció, a kézirajz-hatás, a kifestőkönyvek színkavalkádja. Változatlan a helyszín és a körítés: az Al-Revis Akadémia varázslóiskola afféle mangásított Harry Potter-történettel kecsegtet, sajátos japán megvilágításban. A keresztezéshez szükséges (és jelenlévő) összetevők: nagy szemű goth-lolita kislányok, cselszövő intrikus figura (Marta Schevesti, az iskola egyik fő szponzora, aki az alkímia-tanszék bezárását sürgeti annak deficites volta miatt), két választható karakter (Ulrika és Raze). A játékmenet gerincét az alkímia képezi – magunk állíthatjuk elő a fegyvereket, a tárgyakat, a páncélzatokat és a speciális eszközöket, amelyekhez a szükséges összetevőket a vándorlások során találjuk, az ehhez szükséges recepteket pedig a történet előrehaladásával párhuzamosan szerezhetjük meg, de a boltokból is felmarkolhatjuk őket.

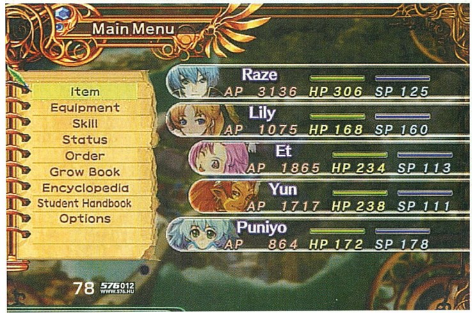
A PS2 egyik utolsó szerepjátéka ugyan semmiképp nem egy nagy durranás, de egy kalandnak elmegy

A harc meglehetősen lagymatag, a rendszer sem túl kiforrott: nincs hagyományos értelemben vett szintlépés, a begyűjtött Ability pontokat különféle slotokba tuszkolva fejleszthetjük a karaktereket. A Unite Mode és az Intimate Attack némi színt vihetnének a dologba, de kirívó esetektől eltekintve indokolatlan a használatuk; a sikert az életerőnk nyomon követése és szinten tartása, valamint a gőzhenger-jellegű támadássorozatok garantálják.

Igen, a Mana Khemia 2 ennyit tud. A dobozon feltüntetett Teen, azaz „tiniknek" korhatárjelzés halálpontosan lefedi a játék célcsoportját, de néhány japanofilt is magával ragadhat: bár a grafika a túláradó bájosság ellenére is elnagyolt és kidolgozatlan, a karakterportrék és a valóban gyönyörű rajzolt állóképek elismerésre méltóak – a stílus uralkodik a tartalom fölött. A szinkronhangok jól eltalálták, bár érdemes a japán hangsávot választani; egyrészt jobban illik a gumicukor-tarkaságú körítéshez, másrészt a japán idiotizmussal beszélő angol szereplőket hallva kétségbeestem, hogy esetleg egy őrültekházán rögzíthették a felvételeket. A Fall of Alchemy alcím remekül összefoglalja, hogy mire számíthatunk: itt már a csoda sem segít, a PlayStation 2 elérte a nyugdíjkorhatárt – ettől függetlenül a kínálat szűkössége nem indok a középszerűség elfogadására. ■

■ A sztori inkább klisés, mintsem magával ragadó, de sok baj nincs vele







576 értékelés

480i, 2.0

grafika · játszhatóság · szavatosság · zene/hang (1–5 skála)

VÉLEMÉNY

Nem öregbíti a PlayStation 2 hírnevét, és a PSP renoméjának sem tesz jót. Tarka, akár a kolibri, de épp olyan alacsony a tápértéke is.

tyler **5.0**

METROID PRIME TRILOGY

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **RETRO** PLATFORM **WII** MULTIPLAYER **2-4**



■ Külön pozitívum, hogy a mozgásérzékelés következtében nem lett könnyű a játék, a veszélyeztetett jeleneteket átszabták

2009 szeptembere hosszú idő után újabb nagyszerű kiadvánnyal lepte meg a várakozásba belefáradt Nintendo-fanatikusokat: megérkezett a várva várt Metroid Prime Trilogy kompiláció, amely az előző generáció – és minden idők – egyik legjobb akció-kalandjátékának utolsó állomásait önti gyűjteményes formába, méghozzá jelentősen kipofozva: a korábbi két részt is wiimote-támogatással lövöldözhetjük végig!



A felfedezés, a küzdelem, az idegen világok, civilizációk letűnt romjai közötti kutatómunka olyan világba repíti a játékost, amely nem terem minden bokorban: a több pályarészre bontott hatalmas területeket átkutatva újabb és újabb fegyverek és kiegészítők segítségével deríthetünk fényt a szörnyű felismerésre, amely kalauzként kísér végig a trilógia három állomásán, akkora élménydózishoz juttatva a játékost, amely nem ereszti könnyen a látó-, érző- és hallóidegeket.

A nívós európai kiadás a három alapjáték itt-ott textúracserén átesett változata mellett tartalmazza a sorozatzáró epizódban debütált mozgásérzékelős mutatványt, és lerövidült töltési időket. Mindenhol megjelent a 16:9-es képarány támogatása, a bónuszokat biztosító jelvényrendszer és a számtalan megnyerhető okosság, amelyek között bőségesen akad Kenji Yamamoto zseniális zeneszámaiból és a grafikusok elképesztő látványterveiből is. A kiadvány kedvező árazásával és minőségével hirdeti a sorozat majdnem-tökéletességét; a Metroid Prime Trilogy méltó tisztelgés minden idők egyik legjobb játéksorozata előtt. Tessék beszerezni. ■



értékelés / **stinger**: Hibátlan gyűjteménye az utóbbi évek egyik leghangulatosabb trilógiájának. Külön hála a szélesvászon támogatásáért! **9.5**

RESIDENT EVIL 5

KIADÓ **CAPCOM** FEJLESZTŐ **CAPCOM** PLATFORM **PC** MEGJELENÉS **SZEPT. 18.**





Az év eddigi egyik legjobb konzolos akciójátéka a Capcom jószívűségének és üzletpolitikájának köszönhetően immár PC-n is hódítóútjára indult. A tavaszi PS3-as, X360-as megjelenéskor már alaposan kiveséztük a RE5-öt, így bátran ajánlom minden érdeklődő figyelmébe akkori hatoldalas megatesztünket.

Tessék elfelejteni a negyedik rész borzalmas PC-s átiratát, a Capcom szép lassan szokásossá váló igényességgel készítette el a számítógépes változatot is. A szokatlan irányítási metódus – mely szerint nem lehet egyszerre lőni és mozogni – roppant furcsa lesz az újoncok számára, de hosszútávon mindenki rájön, hogy ez a formula mennyire éltető eleme immár a szériának. Az egér-billentyűzet kombó jelentősen megkönnyíti célzásunkat, így érdemes egyből valamelyik nehezebb fokozaton nekiveselkedni a kalandnak. Megfelelő 3D-s hardver – Nvidia 3D Vision – birtokában pedig teljesen új élményt kapunk – nagy kár, hogy ehhez bizony perkálni kell…

A játék jól fut átlagos gépen is, megfelelően bika szörnyet alápakolva pedig még az eredeti döbbenetesen szép képét is felülmúló látványt kapunk. Lanon vagy interneten keresztül is mehetünk kooperatív módban, aki csak teheti, már elsőre is így játssza végig. Az új többjátékos módnak (No Mercy), a tápolási lehetőségnek és a fantasztikus látványvilágnak köszönhetően a Resident Evil új része PC-n is kihagyhatatlan – bár azért egy Gears of War 1-hez hasonló PC-s extrafejezetet itt is el tudtunk volna még viselni a ritka hülye bónuszkosztümök helyett… ■

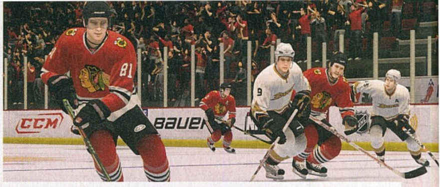


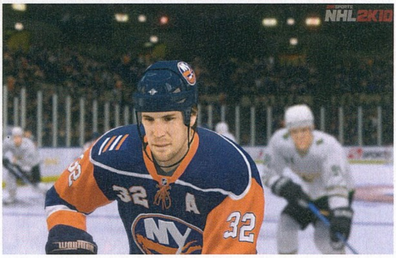
■ A Mercenaries-módban egy új pályát is kapunk



értékelés / **greg5**: A PC-s verzió szinte semmiben nem különbözik nagytestvéreitől, és ez manapság dicséret. **9.0**







NHL 2K10

adatlap
kiadó **take 2**
fejlesztő **visual concepts**
platform **ps3, x360**
megjelenés **szept. 15.**
multiplayer **2-12**

Két játék, két megközelítés, két eltérő stílus – két eltérő minőségi fok. Hokiszíntéren (is) már tíz éve zajlik a küzdelem az EA kanadai csapata és a Segától a Take 2-ig vándorolt Visual Concepts fejlesztői között. Sok furcsa dolgot hozott már ez a párviadal, de az utóbbi években a következő lett a leosztás: az EA készíti a mélyebb, szimulációszerűbb változatot, míg a 2K-sorozat inkább az egyszerűbb, könnyedebb irányt képviseli. Ez történt tavaly is, és ez a helyzet idén is.

STÍLUSOK HARCA

Aki ismeri, szereti bármelyik sorozatot, az idén nem érzi majd magát elhalmozva – néhány közepes, csak pár meccs után feltűnő újítást leszámítva tulajdonképpen nem sokat változott a két program. Persze ez azért túlzás, nem kell félni, mind a két program több, mint egy egyszerű rókabőr, vagy a 2000-es éve elejét idéző „csak felrakjuk az új csapatösszeállításokat a lemezre és kész" taktika eredményei; de az is tény, hogy forradalmi változás sehol nincs.

Új játékmódokra sehol nem lehet számítani – mindkét játékban megvan a harminc évig húzható rendes csapatmenedzselős mód, az NHL 10-ben pedig továbbra is ott a Be A Pro lehetőség (egyetlen játékost irányítunk karrierje során), illetve a Be a GM, ahol menedzserként törődnünk kell a szponzorokkal, fizetésekkel, szerződtetésekkel, minden apró gonddal és bajjal, amiért a valóságban amúgy valószínűleg egy egész raj felelős. Természetesen kisebb újítások minden programot értek: a 2K10-ben bármikor, bármilyen meccsre behívhatjuk társnak vagy ellenfélnek bármelyik ismerősünket, az NHL 10-ben pedig Battle for the Cup jelent újdonságot – ám ebben csak a Stanley-kupa döntőjét zavarhatjuk le, akár egy hét meccsig tartó összecsapásban is.

AKCIÓ A JÉGEN

A körítésnél már sokkal lényegesebb az, ami a hoki-részt érte újításként. Itt szerencsére már sokkal hosszabb a lista – az NHL 10-ben például az akciódús részeket tupírozták fel; a palánkra felnyomást, a verekedéseket, a bunyót. A palánkos akciók az igazi hoki érzetét keltik; egyfelől már önmagában is hatalmas élmény felnyomni egy 150 kilós fogatlan kanadaival haverunk játékosát a plexire, másrészt ez a játékban is hatalmas előnyökhöz juttathat minket. Mivel most már a sípszó után is marad pár másodpercünk korcsolyázni a jégen, a verekedések sokkal gyakoribbak, mint előtte, és ez is teljesen átalakult – csakhogy ezért már nem tudok annyira lelkesedni. A bunyó belső nézetből zajlik, egyesekben akár a Fight Night küzdelmeit is felidézheti – de le kell hűtenem a lelkesedést: cseppet sem olyan a dolog. Lomha, erőtlen ütésváltásokról van szó, az NHL (a hivatalos szövetség) előírásainak megfelelően bármiféle látható sérülés nélkül. A durvulás előretörése abban is látszik, hogy a Be a Pro módban játszhatunk keményfiút is, és így feladataink nem csak a védekezéssel vagy a gólszerzéssel lesznek kapcsolatosak, de a verekedéssel, az ellenfél általános lezúzásával is foglalkoznunk kell, ha fejlődni akarunk.

MULTIPLATFORM
PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A HD-konzolos kiadások mellett csak a 2K10 terjeszkedett más platformokra, az EA-féle megoldás idén már PC-re sem jelent meg. A 2K10 elérhető PS2-n is, itt az online funkciók teljes hiánya a legnagyobb gond. Természetesen a grafika sem olyan szép, mint mondjuk PS3-on, de az öregecske konzol képességeit egész szépen kihasználták. Az igazi érdekesség azonban a Wii-változata a 2K10-nek, amely – meglepetés! – parádésan jó lett. Gyakorlatilag minden játékmódot megkapunk, online játék is van, a mozgásérzékelős irányítás (főleg MotionPlusszal kiegészítve) pedig tényleg a kezedbe adja a hokiütőt. A játék jobb, mint társai egyéb platformokon, és minden hokiszeretőnek ajánlott, akinek valami más, valami új a vágya.

576 értékelés

1080p, dd 5.1

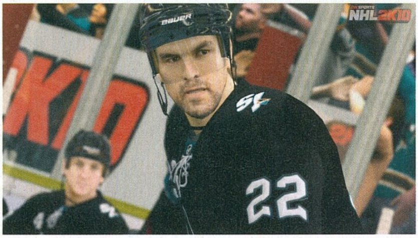
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Játéktermi jellegű, ultrapörgős, nagyon gyors hoki – ha szimulátorra vágysz, ne ezt válaszd. Amúgy nem egy rossz darab, de konkurense szinte mindenben veri...

grath **7.0**

■ **Bár sok tekintetben elmarad a grafika a riválisétól, de az arcok minden sportjáték (oké, a Fight Nightot leszámítva) közül itt a legélethűbbek**









NHL 10

Az NHL 2K10-ben leginkább a tavalyi verzió – olykor ordító – hibáit igyekezték kiküszöbölni. Közepes sikerrel – a grafikai bakiknak lőttek, de a játékosok mozgása még mindig messze áll a sportág igazi jellemzőitől. Itt lehetetlenül kicsi területen képesek megfordulni, hihetetlenül könnyű a gólszerzés – gyakorlatilag nagy átlagban minden meccsen minimum kétszerannyi gól esik, mint az NHL 10-ben. Kicsit idegesítő, hogy az irányítás még mindig az öt évvel ezelőtti színvonalat idézi: amíg az EA sorozatában már nincs „sprintelés”, hisz arra a pár percre, amíg egyszerre a jégen van, mindenki teljes erőből küzd, addig itt lehet gomnyomással gyorsulni. Sőt, -nyomogatással, hisz a megfelelő gombot légkalapácsként kell zúznunk, ha tényleg neki akarunk iramodni. És míg az NHL 10-ben az ütőnk minden mozdulatát a jobb karral idézhetjük elő, addig itt a norma még mindig a gombnyomkodás; igaz, egy-két dolgot rátehetünk a karra, de a legtöbb akcióhoz még valamelyik gombot kell használnunk. Nem egy egetverő baki ez, de az NHL-széria már évekkel ezelőtt bebizonyította, hogy mennyivel intuitívebb, természetesebb dolog a jobb karral passzolni a korongot, vagy éppen arconvágni Ovecskint…

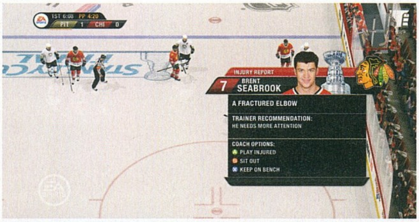
MECCSEK KÖZÖTT

A legnagyobb újítás mindenképpen a Hockey Shop opció, amely az NHL 10-et dobja fel. Egyfelől itt lehet saját játékosunkat (a Be a Pro módról beszélünk) testreszabni: nem csak frizuráját, szakállszínét változtathatjuk itt meg, de saját felszerelést is vehetünk neki. Utóbbi nem csak vizuális tuning – bár néhány oldschool sisak elég durván néz ki! –, de a játékmenetre is kihat. Az amúgy jóval realisztikusabb játékélményhez képest teljesen fantáziaszülötte dolog, hogy ezek a tárgyak egyfajta turbóként, hogynemondjam varázstárgyként funkcionálnak. Ha veszel egy erősebb cuccot, abban lesz néhány hely, hogy a boostnak nevezett apróbb bónuszokat belepakold. Hihetetlen célzás három meccsre, minden tulajdonság 85-re húzása öt meccs erejéig, hatalmas lövéserő-bónusz egyetlen meccsre – ilyen és ehhez hasonló boostok egész garmadája vethető be. És hogy miként lehet megszerezni a boostokat? Egyfelől kisebb-nagyobb eredményeket kell elérnünk (a „szerezz két gólt egy harmadban” szinttől a „játssz három éven át minden évben legalább 40 meccsen” őrületig), másfelől viszont pénzért (vagy X360-on Microsoft pontért) is megvehetjük őket. Kicsit aljas húzás, idén minden EA Sports-játékban jelen van ez az opció, de amennyire az online meccseken láttam, a legtöbben inkább magukban bízva, saját eredmények által tápolva küzdenek, mintsem hetente ezer forintokat elszórva.

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **ea canada**
platform **ps3, x360**
megjelenés **szept. 18.**
multiplayer **2-12**

■ **A legidegesítőbb dolog: amikor egy online meccsen az első percben lesérülsz**



A multiplayer amúgy már mindkét játéknak központi eleme, remekül működik mindkét programban, lagnak hírét sem láttam. Látvány terén mindkét játék marginálisan javult csak, de összességében itt is az NHL 10 a győztes. Ez zenei téren, illetve a körítést tekintve is igaz, viszont a kommentátorok már évek óta képtelenek megújulni – az az érzésem, hogy újra kellene már venni az egészet: gyanúsan a tavalyi monológokat, humorukat rég elveszített poénokat hallani mindkét fél részéről.

Se az NHL 10, sem az NHL 2K10 nem újult meg – de az előbbinek akkora szüksége nem is volt erre; az volt a tavalyi év és a modern idők legjobb hokijátéka, és az új epizóddal is ez a helyzet. Van pár újítás, amiből a fizikai játék és a hokibolt tényleg észrevehető és fontos – ha rajongsz a sportért, vagy ha kedveled, de az NHL 09 kimaradt, akkor kötelező vétel. A 2K csapatnak pedig valószínűleg nagyobb emberanyagra, büdzsére lenne szüksége: a Wii-verzió (lásd külön) remek lett, de emiatt a HD-konzolos változatokat nyilvánvalóan elhanyagolták. Így pedig nem lehet labdába rúgni! És korongba ütni sem… ■

576 értékelés

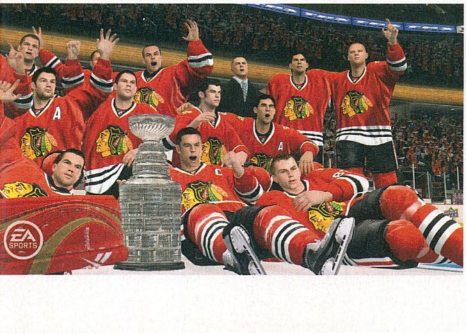
1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Minden idők legjobb hokijátéka. Ugyan a tavalyi, szintén remek verzió óta nem sokat fejlődött (kevesebbet, mint a hasonló cipőben járó FIFA), de újoncoknak tökéletes választás!

grath **8.5**









UNCHARTED 2 AMONG THIEVES™

A SZENIOR INDIANA JONEST LEVÁLTÓ NATHAN DRAKE ÚJABB KALANDRA INDUL, VILÁGOT LÁTVA. UGRÁLÁS ÉS LÖVÖLDÖZÉS, BORNEÓBAN, NEPÁLBAN, A FÖLD ALATT ÉS A FÖLD FELETT!

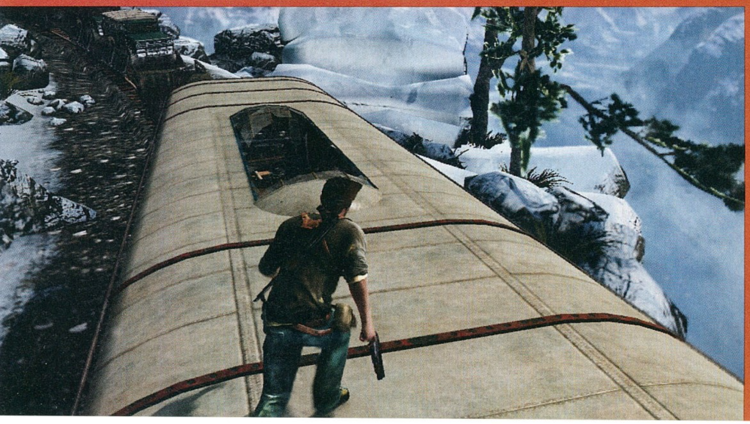
adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **naughty dog**
platform **ps3**
megjelenés **okt. 16.**
multiplayer **2-8**

Huszonegy gramm az élet súlya, huszonnégy hónap a videojátékok élettartama. Legalábbis fejlesztői oldalról, felső kategóriás, már biztos alapokra építkező játék esetében. No persze nem mindig, de most igen: ami a keletnek a Sega a Yakuzával, az a nyugatnak a Naughty Dog az Uncharteddel – a stúdió, amely már a kezdetekkor megbarátkozott egy barátságtalan rendszerrel, a folytatás, amely két év alatt nem dupláz, hanem megtöbbszöröz. Út a tökéletesség felé.

DRAKE HELYETT POLO

Húszévnyi vendégség után 1292-ben Marco Polo úgy döntött, otthagyja Kublaj Kán birodalmát – a híres felfedező hatalmas hajóflottájával elhagyta Kína partjait, 600 fős legénységgel és 14 óceánjáróval szelve át a végeláthatatlan vizet. Marco Polo jól ismerte a viszontagságos vizeket (hiszen főként ő fedezte, térképezte fel őket), de arra nem számított, ami az úton várt rá. Marco Polo ugyan hazatért, de nem teljesen ugyanolyan pakkal, mint ahogy elindult. Egyetlen hajóval és alig 18 fővel a fedélzeten csobogott be a kikötőbe. Mi történt az út során? Azt csak maga Polo tudta, na meg a naplója – a híres felfedező még a halálos ágyán sem tárta fel titkait. Még szerencse, hogy valaki sosem adja fel.

Ez a valaki pedig ki más lenne, mint Nathan Drake. Kalandor, felfedező, menthetetlen nőcsábász. Indiana Jones kalap nélkül, harminc évvel fiatalabb kiadásban. A régi humorral, a régi sármmal, többnyire a régi gárdával, de új szereplőkkel gazdagodva és misztikummal kibélelve. Egy év telt el Drake kapitány kincse és elveszett város aranyának megtalálása óta, Drake pedig azóta viszonylag nyugodtabb életet élt. Vagy legalábbis egészen eddig: a tengerparti hűsölést megzavarja egy régi ismerős, na meg persze az új kihívás – Marco Polo elveszett flottájának megtalálása... egy olajlámpással. A pároshoz dörgölőző, nagy kosárméretű femme fatale csatlakozásával kezdetét veszi a nagy hajsza a hajóhad után, ami jó hollywoodi filmekhez méltóan gyorsan egy kiélezett versenybe torkollik, árulással, kettősügynökökkel, állandóan oldalt váltogató szereplőkkel – no és persze váratlanul felbukkanó ismerősökkel.



CLIFFHANGER

Az Uncharted továbbra is több, mint egy egyszerű akciójáték, hisz e múltja mellett rokonítható az interaktív filmek látványos jeleneteivel és olykor a kalandprogramok gondolkodást igénylő kihívásaival is. Az



Tibetben nem csak jakot simogatni, de focizni is lehet!





első Uncharted remekbeszabott és nagyon feszes tempójú kaland volt, a második viszont még ennél is kidolgozottabb.

Ritka, szinte csodaszámba menő esemény: a játék minden tekintetben messze felülmúlta remek elődjét!

Gyakorlatilag minden szempontból, az Among Thieves már-már a tökéletes folytatás definíciója – csak és kizárólag ahhoz nyúl hozzá, amihez kell, azt pedig ,ami jó volt, egyenesen tökélyre fejleszti.

Nem is akárhogy, az Uncharted 2 története lehet, hogy még mindig erősen klisés, de még így is több fejhosszal hagyja maga mögött hátra a mezőnyt. Érzelmekkel alaposan meglocsolt robbanás- és adrenalinorgia, száguldó teherautókkal, könyörtelen, égett arcú főgonosszal, megfoghatatlan bájjal és persze temérdek apró humorral. Az Uncharted 2 szereplői élnek – karakteresek, valódi figurák, személyiséggel és motivációval. Nate még mindig képes a legszorultabb helyzetből is viccet csinálni, Sully továbbra is adja a korosodó, egészségesen pénzéhes mentort és nőcsábászt, az újonc Chloe Frazer pedig az igazi, kemény és önfejű amazon. A szereplők közti kémia tökéletes, ahogy az összjátékuk is: az Among Thieves ezúttal is felső kategóriás szinkronszínészeket rendel a gárdához, ténylegesen elhitetve azt, hogy létező embereket mozognak a képernyőn. Főleg, mert a folytatás az átvezető videók terén is határozottan nagyot ugrik előre, a két-három perces átkötő animációk mindig pont akkor törik meg az akciót, amikor arra szükség van, ráadásul már a dialógusokért is érdemes rájuk szánni az időt.

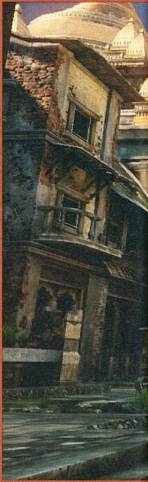
Hát még ha a látványról van szó – és az Uncharted 2 esetében ez kikerülhetetlen tényező mert... mert erre szavakat találni nehéz. Az Among Thieves nem egyszerűen a konzolgeneráció, de (eddig) minden idők legszebb programja. És ezzel vitázni gyakorlatilag nem lehet, az Uncharted két éve hátborzongató részletességgel és precizitással ábrázolta a dzsungelt, egymásra hajló hatalmas fákkal, az omladozó vakolatot körbeölelő indarengeteggel, a partot lágyan mosó folyóval, a nedvességtől barátságosan csillogó növényzettel. És ezzel a második rész is elkápráztat, de csak egy darabig: Drake első kalandja a változatosság terén annyira nem brillírozott, a dzsungelt elhagyni nagyon nem lehetett. Ezzel szemben az Among Thieves már az első percben bedobja az egekbe nyúló hegyek által övezett havas terepet, az égszínkék vízzel körbeölelt tengerpartot, az éjszakába burkolózó Isztambult, a fagypont alatti hőmérsékletből menedéket nyújtó Nepált. És ez még nem minden, a játék szinte fejezetről fejezetre képes teljesen megújulni, az alsó hangon is kilenc-tíz órás játékidő alatt többször is újraértelmezve önmagát...

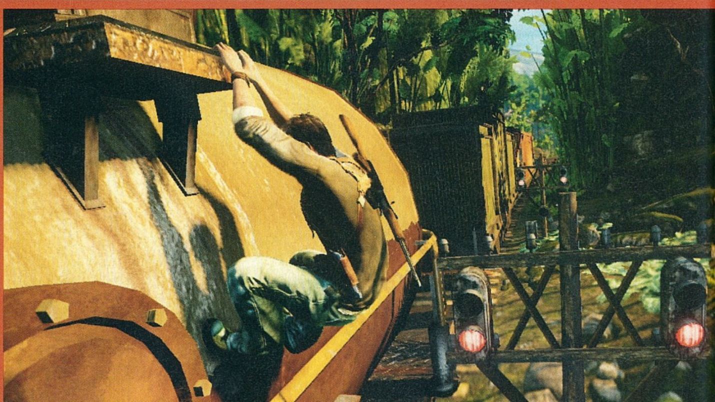
Ami nagy szó, de az Uncharted 2 esetében csak azzal lehet dobálózni. Annak ellenére, hogy túl sokat nem változott: továbbra is több, mint decens akciójáték, a Tomb Raider által megálmodott stílus következő evolú-

MÁSVÉLEMÉNY

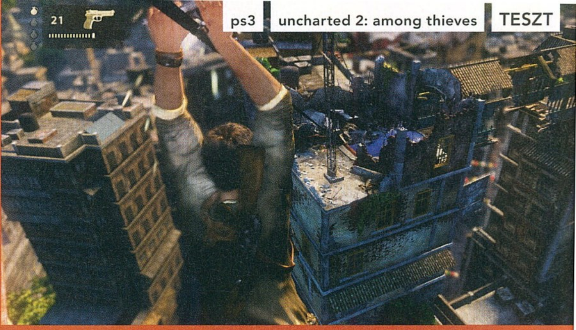
SASA ÉS AZ ÉV JÁTÉKA

Az Uncharted 2 a jelenlegi generáció legszebb, kategóriáján belül pedig a legjobb játéka! Epikus, sokszínű, kihívást nyújtó remek, amely már nem csak offline, hanem online módban is képes a játékosokat a tévé elé szegezni! A PS3 árcsökkenésével remélem egyre többen lesznek részesei Nathan Drake történetének. Lehet, hogy korai kimondani, főleg a MW2 megjelenése előtt, de úgy érzem, hogy az Uncharted 2 az év legjobb játéka lesz!









Bár társaink általában vigyáznak magukra, néha nekünk kell őket kihúzni a pácból – különben game over...







A következő fejezet?

Most, hogy az Uncharted 2 elkészült, és az egész világ szerint az év egyik legjobb alkotása lett, a fejlesztőknek nincs más dolga, mint... mint folytatni a kemény munkát. Bár biztosan készül egy teljes új játék a Naughty Dognál, egy óriási brigádot már ráállítottak az Uncharted 2 letölthető extra tartalmainak gyártására. Justin Richmond multiplayer designer elmondása szerint az egymás ellen megvívott harcokhoz jönnek majd kiegészítők – új pályák és új játékmódok. A sztori lezárult, ahhoz nem nyúlnak hozzá, a kooperatív-rész pedig túl sok munkát és óriási letöltési méreteket eredményezne, így ezt inkább kerülik.

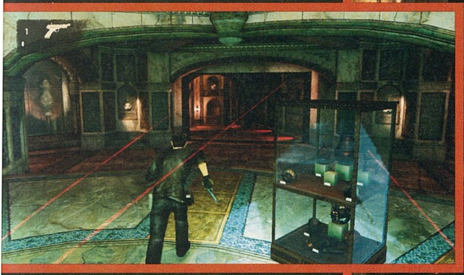
A vonaton húsz perc alatt jut el a trópusoktól a hegytetőkig

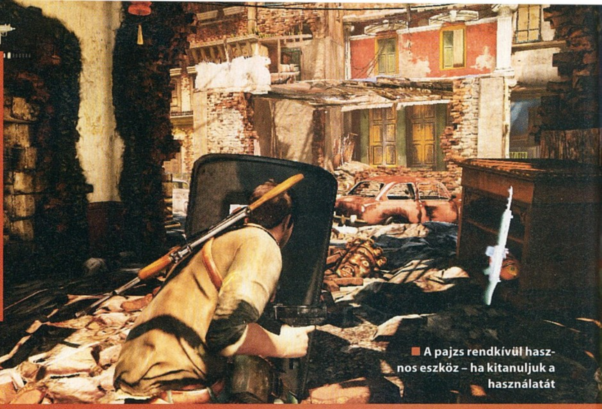


ciós lépcsőfoka, a tanítvány, aki alaposan túlnőtt a mesterén. Minden szempontból, az Uncharted 2 a stílus eddigi legkönnyebben emészthető, legkevesebb frusztrációt nyújtó, de kihívásban itt-ott azért bővelkedő teremtménye, parádésan jó pályadesignnal, a linearitást ügyesen elkendőző tereppel, hihetetlenül dinamikus ugrabugrálással és mászással, a tájba tökéletesen beleolvadó és illeszkedő akadályokkal. Az Uncharted továbbra sem a maximális élethűségre törekszik, tudja magáról, hogy mítoszokat kerget és ennek megfelelően alakítja a viszonyokat – sokkal inkább hatalmas filmszerű díszletek egymás mellé fűzése adja ki a világot, mint a valós várostervezésnek behódoló sivár precizitás. Ki tudja, hogyan nézne ki egy elveszettnek hitt város Tibet mélyén, hogy festene egy jégtáblákkal és térdig érő hóval borított barlang a Himalája gyomrában, milyen lehet egy elfeledett katakomba Borneó mélyén? Az Uncharted 2 megálmodja és a saját szájíze szerint formálja ezeket. A választék tökéletes, ahogy maga a megvalósítás is: lehet, hogy bizonyos szempontból statikus (főleg, mert rombolni nem nagyon lehet a tájat, legfeljebb pár fatákolmányt), de a háttérben folyamatosan mozgó és a fuvallattal táncot lejtő zászlók, a horizontot megtörő, villámgyorsan száguldó felhővonulatok, a partot komótosan mosó tenger vagy a villámgyorsan csobogó patak, a szélben barátságosan lengedező hópihék megfoghatatlan atmoszférában fürösztik az ezredéves falakat, épületeket és szinteket.

PUSKA ÉS PAJZS

És utóbbi leginkább akkor jut komoly szerephez, mikor Drake és társa(i) kénytelen(ek) harcolni – ami az esetek kilencvenöt százalékában szinte folyamatosan be is következik. Az első Uncharted többnyire kis területekre fókuszálta a tűzpárbajokat, elsősorban a fedezékekre alapozva. Az U2 ezen nagyon nem változtat, csak épp alaposan kibővíti a lehetőségeket, főleg a mozgások terén. A harcok zöme nagy, nyílt terepeken zajlik, temérdek rejtekhellyel, megmászható felülettel. Amik nem csak jól festenek, de kifejezetten fontosak is lesznek, mert-hogy az ellenfelek nem csak szervezett csoportokban támadnak, de kósza gránátokkal előszeretettel ugrasztanak ki

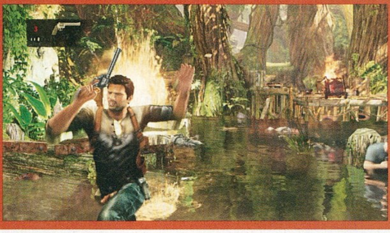


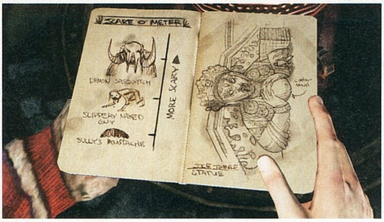


A pajzs rendkívül hasznos eszköz – ha kitanuljuk a használatát

a biztosnak hitt menedékből, folyamatos mozgásra kényszerítve minket. És ez az esetek többségében remekül működik is, egy helyben lecövekelni sok helyen (főleg a játék legutolsó negyedében) a biztos halállal egyenlő. Vagyis kénytelen leszel taktikázni: kihasználni a magaslati előnyt, hátba- vagy oldalba támadni a marconább katonákat, fedezékről fedezékre haladva előre, esetenként lopakodva és csendben, egyetlen nyaktörő mozdulattal intézve el, vagy szakadék felett lógaszkodva a mélybe rántani a felelőtlen őröket. A settenkedés, ha nem is nélkülözhetetlenül hangsúlyos és messze nem alkalmazható annyiszor, mint kellene, de a tűzharcokban legyilkolandó szerencsétlenek száma jelentősen lecsökkenthető vele, jelentősen megnövelve a túlélés esélyét. Persze egészen addig, míg meg nem érkezik az erősítés.

Az Uncharted 2 az első részhez hasonlóan most is a túlerővel próbálja kompenzálni azt, hogy a mesterséges intelligenciát a fedezékbe bújásra és a gránátdobálásra szűkíti. Ez leginkább a végjátékban erősen frusztráló, a már teljesen kitisztított termeket több hullámban ismét elárasztó ellenfeleket gyakorlatilag csak egy megadott sorrendben lehet elintézni, attól eltérni nagyon nem lehet – az erősen frusztráló, a folyamatos újrapróbálkozások miatt akár húsz perces küzdelmek nem éppen a legnyugodtabb ingereket hozzák elő. Pedig az Among Thieves egyáltalán nem olyan nehéz, taktikusan előrehaladva és a fegyvereket váltogatva komolyabb akadályt nem jelent az előrehaladás – történjen az egy száguldó vonat tetején, kamionról terepjáróra (és viszont) ugrálva, vagy épp egy hegyoldalról függeszkedve. Társakkal, akik sosem vándorolnak a célkereszt elé, nem veszik el a sikerélményt – viszont remekül elvonják a figyelmet.





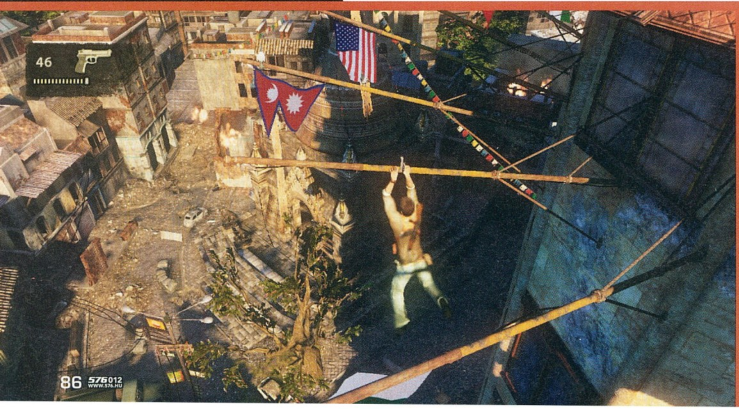
Galaktikus utikalauz sírrablóknak

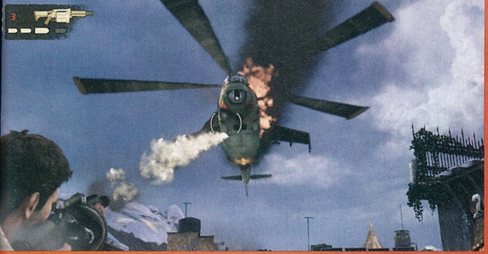
Nathan naplóját a figyelmetlen játékos csak kétszer fogja látni, hisz a játék ennyiszer hívja fel rá a figyelmet – egyszer egy szobor karját kell addig hajlítgatni, amíg az a füzetben látható vázlatra nem kezd el emlékeztetni, később pedig geometriai alakzatokat kell párosítani a falakon látható mintákhoz. Azonban érdemes sűrűn lapozgatni a füzetet, mert több, mint érdekes ábrákat, szövegeket is találhatunk benne. Legyen szó Sully mimikai képességeinek kritikájáról, teljesen véletlenszerű feljegyzésekről vagy a képen is látható rettenetesség-mércéről, mindig találhatunk benne valami vicceset, vagy éppenséggel segítő megjegyzést. Ráadásul azt is mutatja, milyen ökörségek jártak a fejlesztők fejében...

NATHAN VS. NATHAN

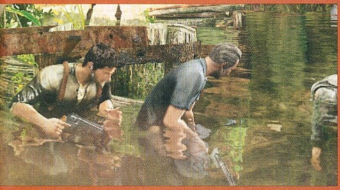
És teszik mindezt más játékmódban is: az Uncharted 2 megoldja az újrajátszhatóság kérdését egy komplett multiplayer móddal. Kompetitív és kooperatív harc, a történetből átemelt és kellőképpen átalakított pályákkal, szintlépéssel, perkekkel, megvásárolható fegyverekkel és kosztümökkel, egyedi opciókkal. Mint például a kincskeresés vagy épp a Gears of War 2 óta alapkelléknek számító, hullámokban támadó ellenfelek gyilkolászással. Az Uncharted 2 multiplayer része leginkább a Metal Gear Solid 4 és a Lost Planet idevágó részeire emlékeztet – utóbbiból a nézőpontot és a dinamikát, előbbiből pedig a megvalósítást emeli át, mindezt megfejelve a Call of Duty modernebb részeinek fejlődési rendszerével. És a meglepő dolog az, hogy ez működik, az Uncharted azon kevés játékok egyike volt, amelynek egyáltalán nem volt szüksége multiplayer komponensre, hisz alapvetően a történet és a misztikum megismerése, a karakterek megszeretése a lényege. Ráadásul két év alatt nulláról indulni komoly hátrány, de a Naught Dog ezt is leküzdötte.

Nem is akárhogy, a pályakínálat módosításokkal ugyan de szépen végigköveti a kampányt: Tibetet, Borneót és az összes fontosabb lokációt átfarigcsálva a többszereplős hírig érdekében. A játékmenet minden ismertetőjegyével – vagyis a mászás, a fedezékrendszer és a folyamatos előrehaladás ugyanolyan fontos, mint Drake-et irányítva Shambala felé a sztorimódban. Főleg úgy, hogy Drake itt is szerepel, ahogy a gárda egésze is: a sztori során felszedett kincsekkel feltornászott bankszámla itt költhető el – karaktermodellekre, ruhákra, új fegyverekre és egyéb dolgokra, vagyis most már tényleg van haszna annak, ha az ember minden zegzugot felderít. Akár online is, az Uncharted 2 a kooperatív játékmódok kedvelőire is gondol, egy apró minitörténetbe terelve három karaktert, az ellenfeleket a mesterséges intelligenciára bízva. A feladatok nagyon egyszerűek (ráadásul ikon is jelzi, hogy merre kellene











Borneó talán a játék legszebb helyszíne...

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH ÉS A KALANDVÁGY

Bár én továbbra is azt mondom, hogy a Heavy Rain hiperrealizmusa számomra lenyűgözőbb, mint az Uncharted 2 óriásira felfújt filmes díszletei, az tagadhatatlan, hogy a játék egy nagyszerű, kihagyhatatlan kaland. Kicsit könnyű, a végére kicsit ellaposodik, megklisésedik a sztori, de a fantasztikus tájak, az izgalmas események és a remek átvezető videók miatt gyakorlatilag kétültő helyemben végigjátszottam, és végig élveztem. Tökéletes második rész!

menni), a kihívás viszont magas, a többszörös túlerő és az erős ellenfelek miatt kisebb tanulóidőszakkal élvezhető csak ki igazán a társas létezés, akkor viszont nagyon. A gondolkodást annyira nem igénylők még mindig lubickolhatnak a kooperatív arénában, ahol egy tárgyat kell mindig adott pontra cipelni: általában egyvalaki szállít a többiek fedezik. Minden megölt ellenfél után pont és szorzó jár, a mennyiség a támadás fajtájától függ (egy méretes pofon többet ér, mint egy tár a mellkasba), az akció folyamatos és dinamikus. A Naughty Dog még a friss Twitter-generációra is gondol, az Uncharted 2 gyakorlatilag mindenről tud automatikus üzenetet küldeni a 140 karakterre korlátozott üzenőfalra, aminek értelme talán nincs sok, de mindenképp modern funkció.

SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG

Az Uncharted 2 a tökéletes folytatás definíciója: messzemenően átgondolt, az alapjátékot tökéletes irányba terelő második nekifutás meseszerű történettel és végtelenül egyedi gárdával. Maga az addikció a nullák és az egyesek birodalmában, felejthetetlen és álomszerű utazás a mítoszok földjén, felüvöltő gépfegyverekre és egysoros humor adagokra bontva. Indiana Jones lehet, hogy legenda, de Nathaniel Drake ennél több: igazi, vérbeli és halhatatlan hős. Ami a PlayStation-korszaknak a Tomb Raider volt, az a jelenlegi generációnak és a stílusnak nem kevesebb, mint az Uncharted: maga a tökéletesség – annak minden hibájával együtt. ■

576 értékelés

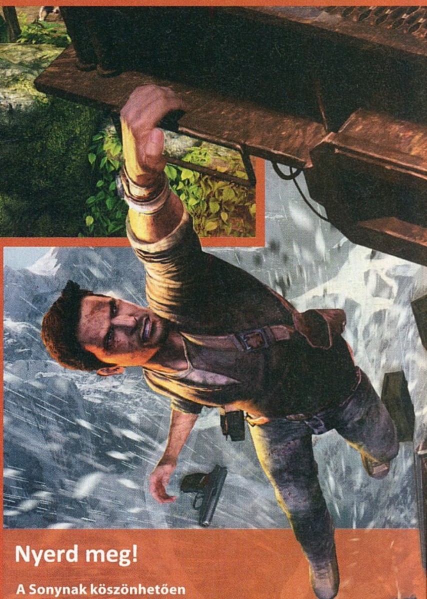
1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az Uncharted 2 az idei év és ezzel a PS3 történetének eddigi legjobb játéka, egy páratlan, messzemenően hangulatos kaland, amely hollywoodi filmeket megszégyenítve mesél egy legendát!

W **9.6**



Nyerd meg!

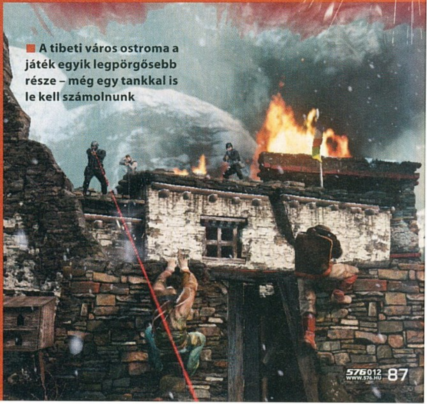
A Sonynak köszönhetően kisorsolunk egy Uncharted 2-t.

Kérdésünk: ***mi annak az elveszett városnak a neve, amelyett Drake az első részben keresett?***

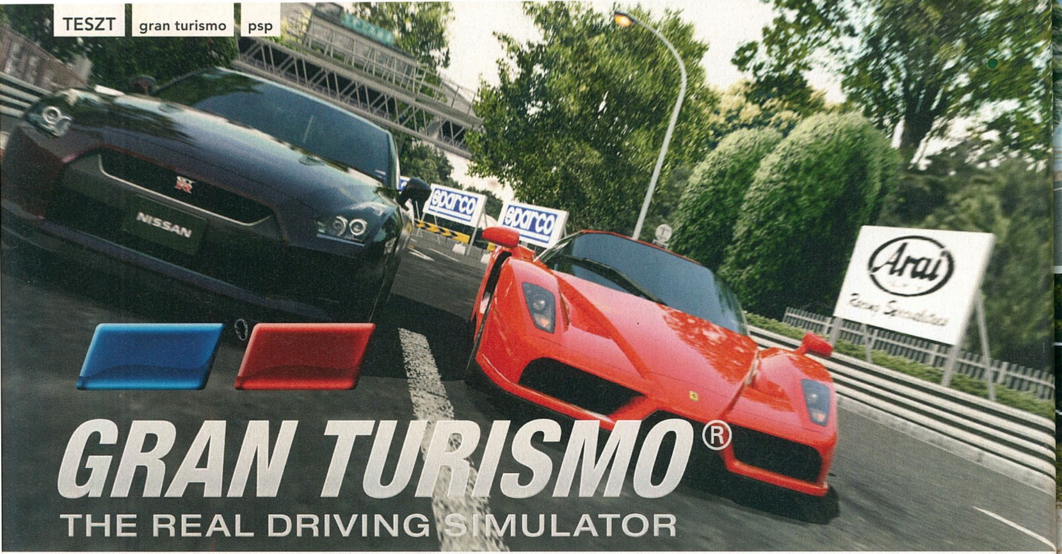


A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu*** **(A tárgy Drake legyen)**
A határidő: ***november 2.***





A tibeti város ostroma a játék egyik legpörgősebb része – még egy tankkal is le kell számolnunk



ALAPOZÓ „Alig" öt évnyi várakozás után megérkezett a kézikonzolos autóversenyek császára – legalábbis mindenki ezt várta tőle.

Színház az egész világ. A Gran Turismo PSP-s karrierje az új kézikonzol bejelentésével egyidőben indult; a Los Angeles-i éves nagycirkusz porondján, 2004 nyarán tartották az első előadást (gyengébbek kedvéért: az E3-on, a Sony standján). A Gran Turismo 4-ből kivágott screenshottal díszített PSP képe a nyálcsorgatás kvintesszenciájává vált. A mindent verő kézikonzol és a nagybetűs Autóverseny párosa – a „system" és a „seller". Aztán a függönyt leengedték, a projektet félretették, és senki nem gondolta volna, hogy a PSP több hardverrevíziót is megér majd, mire a nyitócímként beharangozott sztár ismét a közönség elé áll. Pedig pont így történt: a zsebkonzol-forradalmat ígérő PSPgo debütálására elővették az alsó fiókból, az első vásárlók pedig (Európában legalábbis) ingyen kapják a géphez, digitális formában. Új korszak, új feltételek, változatlan szándék – a slágerlista dinamikus változása ellenére még mindig régi a nóta. A szándék azonban nemes, így öt év várakozás után ismét fellebbent a függöny; amit kapunk, az viszont nem kultúrelőadás, hanem bűvészmutatvány.

A MUTATVÁNY

„A kellően fejlett technológia nem különböztethető meg a mágiától" – írja Artur C. Clarke. Márpedig a paraméterek gyors átböngészése és néhány futó pillantás valóban elég ahhoz, hogy csodára gyanakodjunk. 800 választható autó, 35 pálya, négyfős versengést lehetővé tevő multiplayer játékmód – mindez olyan tartalmat biztosít, amelynek hordozható konzolon nincs párja, de még az asztali gépek mezőnyében is bivalyerősnek számít (sőt, csak autószám terén a Gran Turismo mindent üt, Forzástul). Az első futamok után kocsányon lóg a szem és csorog a nyál: az audiovizuális teljesítményt hajszálpontosan a PS1/PS2 felezővonalhoz lőhetjük be, a sebesség folyamatos, a kocsi valósághűen reagál a kormánymozdulatokra. Ami a lényeg: az áhított GT-élményfaktort egy az egyben megkapjuk. Akiknek ennyi elég, azok most fel is függeszthetik az olvasást – nekik ez az új császár; de a továbbiakban temetés lesz, és nem dicséret.

A TRÜKK

Merthogy a Gran Turismo PSP tökéletes szemfényvesztés. Elég tartalmas, elég szép és elég izgalmas ahhoz, hogy rövid távon meggyőzzön mindenkit: a PSPgo a tökéletes választás. „A korai elfogadók kognitív disszonanciája" – rebeghetnénk PR-dialektusban. „Parasztvakítás utáni kétségbeesett önigazolás" – fordíthatnánk köznyelvre. Mert erről van szó: a GT PSP akkor kápráztat el igazán, amikor a színfalak mögött nem látszanak a díszletek, amikor



A versenyek izgalmasak, gyorsak; csak a három vetélytárs túl kevés





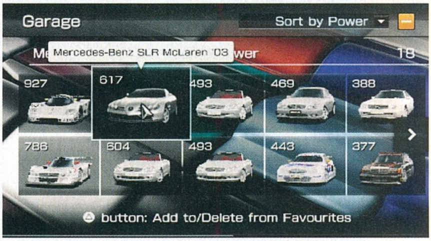
A játék legfurább húzása: minden játékbeli napon csak limitált számú autókereskedés van nyitva, így ha Corvette-et akarunk venni, meg kell várni, amíg a sor pont a Chevrolet-boltra kerül. Botrány...





■ Populációs, kvantitatív és ökológiai genetika egymáshoz közel álló.





■ Első generációs PSP-n a látvány szellemképes – újabb masinákon már minden rendben van

Nyerd meg!

A Sonynak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a Gran Turismóból.

Kérdésünk: ***hány autó volt az eredeti GT európai verziójában (hackelés nélkül)?***

A cím: ***nyereményjatek@576.hu***
(A tárgy GT legyen)
A határidő: ***november 2.***



adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **poliphony digital**
platform **psp**
megjelenés **október 1.**
multiplayer **2-4**



a zárt kialakítású, tereptárgyakban és objektumokban dúskáló helyszínek – mint a Costa di Amalfi – gyönyörűek, részletességük szinte egy az egyben visszaadja a PlayStation 2-n látottakat, ugyanakkor az első részben is szereplő pályák (High Speed Ring, Autumn Ring) pont úgy festenek, mintha minimális kozmetikázás után onnan emelték volna át őket. Homályos-pixeles reklámtáblák és poligon-illesztési hibák rombolják az összképet. Persze jellegükben is különböző helyszínekről van szó, de míg az előbbin egyértelműen látszik a kialakítás igényessége, az utóbbiak trehányságot, nemtörődömséget sugallnak.

A legnagyobb pofon a karriermód teljes hiánya: tartalmi rész alatt a három riválissal folytatott versenyzést, a Drift-futamokat és a Driving Challenge (valóban változatos) kihívásait érthetjük. A sima versenyek során az egyre keményebb ellenfelek jelentik a fejlődést: minden futam során D osztályban indulunk, majd egyre feljebb léphetünk. A B versenyeket kétszer, az A kategóriásakat háromszor kell megnyernünk, hogy S osztályban is kipróbálhassuk magunkat – a pénzjutalom a nehézségi szinttel egyenes arányban növekszik. Ez önmagában is igen karcsú a korábbi GT-khez viszonyítva, de az egészbe a kivitelezés rúgja a legnagyobbat.

A GT ugyanis csak a vezetési élményt tekintve precíz szimulátor; az ellenfelek nem profi vezetésüknek, hanem kőbunkó csalásoknak köszönhetően válnak egyre keményebbé. Tisztességes versenyben S fokozaton szinte lehetetlen győzni; így a játék nem megfontolt, okos vezetésre késztet, hanem arra, hogy az első adandó alkalommal rakétaként szálljunk bele a riválisokba, kilökve őket a pályáról, ezáltal jutva néhány (tized) másodpercnyi előnyhöz. Az efféle manővereket a GT nem bünteti, nem diszkvalifikál, nem von le a jutalomként osztott kreditből (amely már a puszta részvételért is jár, hisz a legrosszabb eredmény is a nemes negyedik hely). Lábjegyzet: ha esetleg mindketten a kavicságyban kötünk ki, a saját kocsink úgy kapar, mintha egy parkolónyi Palmatexbe ragadt volna, míg az ellenfél nyugodtan visszakacsázik az aszfaltra.

KONTROLLER HELYETT

A fapados kezelés is megkeseríti az életünket. A standard – de szerencsére módosítható – gombkiosztás borzasztó: a fel/le váltás a D-pad függőleges irányaihoz társított, így a manuális váltót kedvelők lemondhatnak az analóg kar nyújtotta élvezetekről. Nincs analóg gázadás: el lehet képzelni, hogy mekkora élvezet egy hajtűkanyarban araszolni a padlógáz/semmi váltakozó arányú használatával, vagy kihajtani a kavicságyból negyvennel, tövig nyomott gázpedállal.

Mivel a versenyek során hasonló kategóriába tartozó autókkal mérjük össze a tehetségünket, irreálisnak tűnik, hogy a korábban játszva otthagyott gépek megtáltosodnak. A GT világában ilyenkor a következő a feltételes reflex: becsöngetni a Honda Mugenhez, karbonszál, kipufogó, chiptuning, turbómotor, Fresh Andi az anyósülésre, csókolom. Csakhogy a GT PSP-ben nincs tuning. Legalábbis az alkatrészbolt zárva tart, csak a menükben bíbelődhetünk, a leszabályozást, a súlyt és hasonló paramétereket piszkálva. Kevés, roppant kevés – és még ez sem mindig használ. A lóláb a High Speed Ringnél lóg ki: a HKS Silvia motorja 245 km/h-nál leszabályozott, a rivális pedig röhögve otthagytak. Sokadik pofon: az első részben egy ezer lóerő fölé piszkált GTO Twinturbóval úgy tudtam elérni a 430 km/h-s sebességet, hogy az előttem haladó kocsi mögötti szélárnyékot kihasználva draftoltam, ami némileg megdobta az alaptempót – itt viszont nincs szélárnyék, így nincs draftolás sem, a többiek beérése pedig jóformán esélytelenné válik.

Tényleg sajnálom. A versenyek kivitelezése, ami a játék legfontosabb szegmense, bravúros, kézikonzolon egyedülálló teljesítmény, ám a körítésnek és a bosszantó apróságoknak köszönhetően „csak” egy nagyon tartalmas játék, nem az autós játékok világát felforgató mérföldkő. Nem fantasztikus mágia, csak puritán technológia. A mágus aranyat varázsol az ólomból, a bűvész azonban csak trükköket ismer; és ha ezeket megfejtjük, a produkció többé sosem lesz többé igazán elragadó. ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

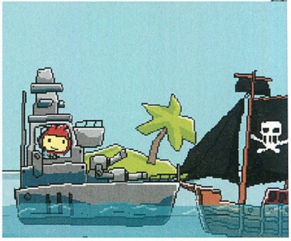
Az autóvezetés mennyországa lehetne, ha az ördög nem lapulna meg a részletekben – de lapul, és észre is veteti magát...

tyler **7.0**



Scribblenauts

ALAPOZÓ Kalandozás a fantázia és a logikai feladványok birodalmában: kreativitás mesterfokon, érintőképernyővel és közel végtelen mennyiségű megoldással.



Karizmatikus és független fejlesztőből manapság nem sok akad – PC-n ott a naponta milliókat termelő Blizzard, a saját játékexpót is magáénak tudó stúdió; ott a három-négy évenként klasszikust gyártó, a digitális letöltések útját kikövező pionír, a Valve; ott van a Japánon kívül érthetetlenül keveset mutatkozó Level-5, akik évről évre ontják magukból a felsőkategóriás DS-játékokat. És ott van a Level-5 nyugati megfelelője, a 5th Cell. A washingtoni stúdió a licencelt címek után alig három év alatt valóságos gyárrá változott: a sort 2007-ben a hamarosan (lásd a 97. oldalt) folytatást kapó Drawn to Life nyitotta, megszellőztetve a kreativitás határainak kitolását, majd jött a tower defense stílus népszerűségét nagyon ügyesen meglovagoló Lock's Quest, egy évvel később pedig itt a Scribblenauts. A játék, ami alig pár hónap leforgása alatt ígéretes címből messiássá vált és hisztériát indított el. Félig jogosan, félig nem.

CTHULHU BOKSZOL

A Scribblenauts kétdimenziós platformer, oldalra scrollozó pályával, felszedendő tárggyal, változatos ellenfelekkel és rotálódó helyszínekkel. És mégsem: a Scribblenauts bár első ránézésre tényleg a platformerek táborát erősíti, valójában inkább logikai játék – jobban hasonlít a kultikus Incredible Machine-ra, mint Mario, vagy bármelyik hasonszőrű hős kalandjára. A stíluskeveredés nem véletlen, a Scribblenauts minden téren ki akar tűnni a tömegből, és ez túlzás nélkül sikerül is neki.

Ehhez kétszáz pályát kínál, két jól elkülöníthető csoportban (puzzle és akció), de egyetlen végcéllal: felszedni az itteni szent grált, a starite-ot. A starite tulajdonképpen egy aranycsillag és mindig máshol található: néha egy jégtömb belsejében, néha egy ház tetején, néha pedig előpottyan az égből azután, hogy sikerül teljesíteni a kitűzött célt. Abból pedig lesz bőven, a tulajdonképpeni fő vonulatot képező puzzle módozat 10 helyszínre bontva adagolja az újabb és újabb kihívásokat, hullámzó nehézséggel és bonyolultsággal. Milyen helyzetek várnak megoldásra? Egy lepke elkapása, egy elkóborolt unikornis hazaterelése, egy éhes farmer kiszolgálása.

Egyszerű, érthető, az általános reflex még a megoldást is diktálná. De a helyzet ennél bonyolultabb: a Scribblenauts a feladatot megköti, az odáig vezető utat viszont nem – azt te, a játékos találod ki. Gyakorlatilag végtelen mennyiségben, végtelen kombinációs lehetőséggel. Hagyományos platformjáték megoldás: a lepkét úgy kapod el, hogy felugrasz és a kezedbe markolod. A Scribblenauts megoldás: fogsz egy lepkehálót és egy létrát. Vagy leteszel a földre egy virágot, a szétáradó pollen pedig mágnesként húzza majd a földre a pillét. Vagy esetleg felmászol egy zsiráf nyakán és puszta kézzel kapod el. Vagy a lepke alá pakolsz egy ventillátort, majd a felszálló légáramlatot meglovagolva szállsz a magasba. Esetleg szárnyakat raksz a hátadra, és önerőből eredsz utána. És... és ez csak alig pár ötlet volt.

Merthogy a 5th Cell elindítja a forradalmat, átszakítja a gátat, ecsetet ad a kezedbe és leborul a kreativitás előtt – a vászon maga a játéktér, a festék pedig tárgyak végtelen sora. A Scribblenautsban semmit sem szedsz fel, hanem mindent teremtesz: a virtuális billentyűzetre főneveket gépelve hívhatsz a térbe hajót, függőhidat, dinoszauruszt, fegyvert, mitikus lényt, Cthulhut vagy akár az Atyaúristent is. A szótár több mint 20 ezer angol szót ismer fel (csak főneveket) és legalább a feléhez egyedi sprite-ot, figurát is rendel - vagyis a „majom” és a „gorilla” teljesen más küllemű

adatlap

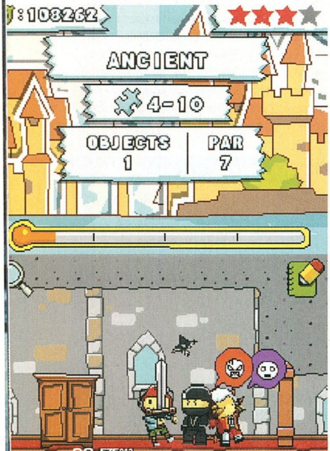
kiadó **warner interactive**
fejlesztő **5th cell**
platform **ds**
megjelenés **okt. 9.**
multiplayer **nincs**



MÁSVÉLEMÉNY

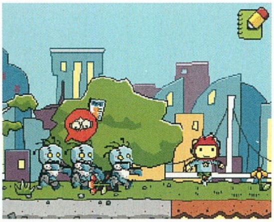
GRATH ÉS CTHULHU JÁTSZIK

Én meg voltam győződve arról, hogy a Scribblenauts igazi újító játék lesz. Újítónak újító, játéknak, hát... majdnem az. A fő gondom, hogy hiába van húszezer megidézhető tárgy a játékban, ha a pályák 80%-ának teljesítéséhez elég mondjuk húsz, a maradékhoz meg még ötven másik. Igaz, zseniális, ahogy minden mindenre reagál, hogy bármit írunk be, az megjelenik – de ettől még nem lesz jó a játék.



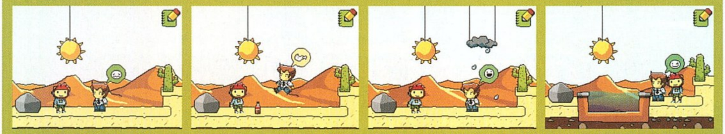
A későbbi pályákon már igen beteg feladatokkal is szembesülünk...







Hogy szedsz le egy kutyát a háztetőről? Ha a testi épsége nem érdekel, egyszerűen rántsd le egy lasszóval. Egy másik jó módszer, ha az önfenntartási ösztönre építesz, egy sarab hússal, avagy hallal simán le lehet csalogatni. Vagy, ha a képzelet csődöt vall, csak mássz fel a fára, és szedd le manuálisan – a gazdi örülni fog!



Mit teszel, ha sivatagban összeakadsz egy szomjazó, izzadó szerencsétlennel (már ha a nyakkendő ledobására nem tudod rábeszélni)? A felfrissítés legegyszerűbb módja, ha adunk neki egy üveg üdítőt (na melyik cég színeit idézi a palack...), de kiválóan megfelel, ha egy felhőt idézünk a feje fölé, vagy medencét a lába elé.



és viselkedősű állatot jelenít meg. Az, hogy mikor, hol és pontosan mit is hívsz elő csak és kizárólag rajtad múlik, a Scribblenauts tényleg elképesztő mennyiségű és néha eszelős megoldásokat képes elfogadni. És ugyanezt az akció módozatban is magáénak mondhatja: a név félrevezető, Maxwell itt sem fog ártatlanokat legyilkolni vagy belső nézetből mészárolni. Itt is feladatokat oldasz meg, de különösebb történet nélkül.

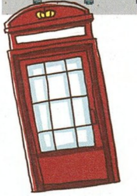
IDŐGÉP ÉS TRICERATOPSZ

A Scribblenauts gyakorlatilag tökéletes játék: nem csak remekül néz ki (merthogy csodaszép a maga általános iskolás rajzstílusával) de letehetetlenül addiktív, gyorsabban vált ki mámort, mint a lepedőakrobatika, nagyobb örömet okoz, mint bármi. És ezt az illúziót fenn is tudja tartani, fél-egy óráig. Ekkor viszont kezdődnek a gondok – például az irányítással. A 5th Cell ismételten mindent az érintőképernyőre hárít, ami a szótárazás és a tárgypakolászás esetében tényleg jól működik, de mikor ezt Maxwell mozgatásával kell kombinálni, na akkor már baj van. Az apróbb objektumok – főleg ha valami mozgatható vagy felvehető cucc van a közelükben – szinte elérhetetlenek, felvétel helyett általában sikerül Maxwellt arrébb mozgatni. Egy mély szakadékba, cápával teli tóba, egy agresszív medve irányába, vagyis a biztos halálba.

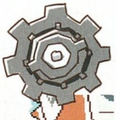
A fejlesztők nagy bánatunkra igazi játékot nem tudtak amúgy fantasztikus ötletük mögé állítani.

Probléma numero 2: a megidézhető tárgyak száma ugyan elképesztő, de a 200 feladvány zöme fél tucat tárggyal is megoldható. Ami az első pályán bevált az a százkilenvcennyolcadikon is be fog. Ez pedig komoly hátrány a hosszú távú élvezetet tekintve – főleg, mert a Scribblenauts egysoros mondattal ábrázolt feladványai a legtöbb esetben értelmezhetetlenek, egyáltalán nem egyértelmű, hogy pontosan mit is kellene csinálni. És néha még a megoldás sem, a Scribblenauts hajlamos triviális lehetőségeket sem értelmezni, teljesen kifacsart logikára kényszerítve.









És ebből kiutat a pályaszerkesztő nyújthatna, amely a WiFi-támogatás révén az aktív közösség kiépítését is elősegíti, de a kelléktára már erősen hátráltató tényező. A szerkesztőfelület nagyon foghíjas, szövevényesebb feladatot csinálni vele szinte lehetetlen, így inkább csak rövid impulzusokban adagolt akció szintek készíthetőek vele. Vagyis a Scribblenauts hajlamos gyorsan kifulladni, annak ellenére, hogy a főmenüben való bohóckodás felülmúlhatatlan: a monoklis-keménykalapos-biciklin ülő Istenre küldött, kezükben kiflit fogó ateisták párharca maga a felhőtlen boldogság.

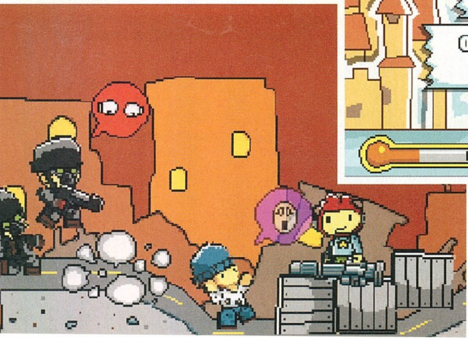
Kár, hogy a 200 szint ezt csak az elején képes elérni, akkor viszont nagyon. A Scribblenauts kétséget kizáróan minden idők egyik legötletesebb és legszórakoztatóbb játéka, de a pazar alapötlet mögött még erősen kidolgozatlan játék áll. Ez csupán tapicskolás a kreativitásban – fejest ugrani nem ajánlott. ■

MÁSVÉLEMÉNY

SASA IS SZAVAL

Én a többiektől eltérően nem voltam már előre elhasalva a Scribblenautstól. Épp ezért nem is csalódtam. Akkorát. Maga a program zseniálisan működik a háttérben, tényleg ismer minden szót, amit szókincsemmel elő tudtam idézni. Csak épp minek? Az akciópályák élvezhetetlenek a kamera, a fizika és az irányítás miatt, a puzzle szintek pedig gyakorlatilag csak egy szótárt igényelnek, mert csak egy-egy szó beírását igénylik.







576 értékelés

	1 2 3 4 5
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

A Scribblenauts az idei év és minden idők egyik legötletesebb játéka, igazi forradalom a játékok terén – kár, hogy az irányítással és a szavatossággal kapcsolatos problémák lerontják az élményt.

W

8.0





MotorStorm Arctic Edge



ALAPOZÓ Száguldás a sárban, száguldás a tengerparton, most pedig száguldás a hóban – a MotorStorm utazó cirkusza helyszínt és platformot vált, újabb offroad kalandra invitálva mindenkit!

Ha a Monster Hunter feltámasztotta, akkor a Sony-sorozatok egyenesen a rivaldafénybe lökték az erőre kapó PSP-t. A PS3 startját meghatározó MotorStorm, nyakig érő hóval, lánctalpas terepjáró szörnyetegekkel és hatalmas ütközésekhez komponált idõlassításokkal támad. Pont, ahogy megszoktuk, csak épp hidegben.

MIÉRT ÉPPEN ALASZKA?

Ha valaki kihalt, havas, és tulajdonképpen teljesen elhagyatott, de még járható terepet keres a Földön, akkor általában kapásból Alaszka ugrik be neki. A MotorStorm fejlesztőinek is, az Arctic Edge a hétmillió dollárért vett amerikai államban vezényli le versenysorozatát, masszív felhozatallal.



■ A játék legnagyobb öröme a száguldás a teljesen új járművekkel!



adatlap

kiadó **bigbig**
fejlesztő **scee**
platform **psp, ps2**
megjelenés **szept. 18.**
multiplayer **2-8**

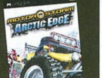
Nyerd meg!

A Sony jóvoltából kisorsolunk egy példányt a játék PSP-változatából.

A kérdés: ***ki fejlesztette az eredeti MotorStormot?***

A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576 pont hu*** **(A tárgy MotorStorm legyen)**

A határidő: ***november 2.***



Tizenkét pálya, több mint száz verseny, eltérő járműosztályok, számtalan elágazást tartalmazó pályák, magasra csavart sebesség – vagyis az Arctic Edge vérbeli MotorStorm, a szűkebb lehetőségek ellenére mindent megtartó, teljes értékű folytatás.

És ez nagy szó, különösen a PSP-s Gran Turismo után. Az Arctic Edge több, mint tartalmas, az egyszemélyes porció magas játékórájával igencsak sokáig képes fenntartani a figyelmet. Többszörösen is, a változatos pályakínálat a sokadik nekifutásra is tartogat meglepetéseket (addig nem látott kanyarok formájában), ráadásul a vezetés élménye sem csorbult: az Arctic Edge-ben ugyanúgy vad párbaj vívható az ellenfelekkel, ugyanúgy kihasználható a turbózás és ugyanolyan könnyű a falnak csapódni. Főleg, mert a jeges terep kellőképpen csúszós, még a masszív lánctalpas hójárókkal is.

Teljes értékű folytatás – olyannyira, hogy ezennel követeljük is a rendes PS3-as verzió elkészítését is!

Ráadásul a változatosság egyáltalán nem szorul a háttérbe: egy tucat szakasz ide vagy oda, hosszútávon erősen megunható a hóval borított terep, de az objektíva alapú küldetések révén még így is határozottan megéri a már járt utat választani. Ilyen újdonság a Time Ticker opció, amely az aktuális pozíció függvényében szórja a pontokat.

SZÁGULDÁS KETTESBEN

És ez igaz a multiplayer módra is, az Arctic Edge nyolc főt támogatva adja meg az alapot a hajszának, akár online támogatással is (ez PS2-n kimaradt). Teszi mindezt magas látványfaktor mellett: a MotorStorm a PSP egyik leglátványosabb száguldása, és PS2-n is lenyűgöző hatalmas nyílt terepeivel, a folyamatos képfrissítéssel és remek effektezésével ahhoz, hogy a – PS3-as elődökhöz képest – limitált technika korlátai pont ne látszódjanak. A hangok terén is ez a helyzet, a sorozat első két részéhez hasonlóan az Arcic Edge is két kanállal adagolja a licenszelt dalokat, az elektronikától a hip-hopon át egészen a rockig galoppozva az aktuális felkapott előadókkal és a klasszikus bandákkal. Cicoma és máz, extravagáns kivitelben.

Mögötte remek játékkal. Az Arctic Edge le sem tagadhatná, hogy honnan származik és merre tart. A kötetlen, felhőtlen, izgalmas és látványos száguldás felé, beállva a Burnoutok által kitaposott sorba. Az egy éves tetszhalott állapot hosszú, fárasztó és siralmas volt, de ha utána ilyen kényeztetésben részesül az egyszeri játékos, akkor megérte várni. Mert a nitrófröccs mindig, minden adagban jól esik – akár még télen is. ■



576 értékelés

480i, 2.0

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

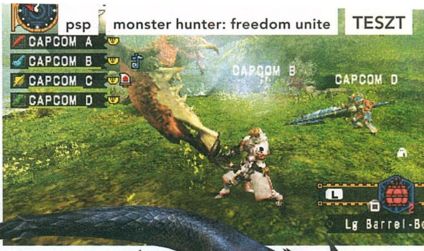
A Motorstorm: Arctic Edge eszeveszett száguldása a havas tájon pontosan olyan, mint a korábbi MotorStormok esetében – gyors, látványos és könyörtelen!

W **8.5**



Nem tudjuk, hogy ez majom, kecske, avagy démon, de levágjuk a prémjéért!







Monster Hunter Freedom Unite

ALAPOZÓ Szörnykaszabolás sokadszorra, továbbra is hordozható formában. A Monster Hunter széria nem int megálljt és még mindig fantáziadús harcmezőkön portyázik



adatlap

kiadó **capcom**
fejlesztő **capcom studio 1**
platform **psp**
megjelenés **jún. 26.**
multiplayer **2-4**

Kevés játék mondhatja el magáról, hogy a sírból hozott vissza egy egész platformot – a Monster Hunter széria viszont ezt büszkén elkönyvelheti. A gép a PSP, az a masina, ami nagy ambíciókkal indult, aztán gyorsan alábbadott – de végül egy év tetszhalál után végre feltámadni látszik. És ha van valaki, aki ebben sokat segített, akkor az a Capcom. Pontosabban a vásárlók, a nagygépről hordozható formába átnyergelő Monster Hunter Japán totális meghódítása (két részből ötmillió eladott példány a szigetországban) után végre a nyugattal is szemezget, újabb masszív adagnyi szörnyet pakolva a vérre és a trófeára éhes vadászok elé.

Mítoszoszlatás: a Monster Hunter Freedom Unite se nem harmadik rész, se nem remake, se nem mellékszál. Inkább bővített epizód, a Japánban furán elnevezett (Monster Hunter Portable 2nd G) második hordozható rész nyugatiasított változata, itt-ott kibővítve, alaposan megtoldva. De a már csontig rágott és unalomig ismert menet szerint. Vagyis: te, a feltörekvő, újonc vadász a semmiből indulva kell, hogy a szörnyetegmentesítő céh élére juss, akár három társaddal egyetemben is (no nem online, hanem ad-hoc módon). Szörnyek kaszabolásával, zsákmányszerzéssel és az ezzel járó, már-már kihagyhatatlan elemekkel. Úgymint karakterfejlődés, tárgygyűjtögetés, fegyverkarbantartás és persze anyagi javak begyűjtése. Tételes, kissé száraz lista – de a Monster Hunter tényleg az a játék, amit (főleg PSP-n), kihagyni elég nehéz.

Most viszont hatványozottan érdemes beszerezni, a nagyonsokszáz órás játékidőt a Unite az eredetihez képest közel félszáz új misszióval toldja meg, ismét nagyot görgetve ezzel a kisajtolható időmennyiség számlálóján. Ami talán a legszembetűnőbb változás, legalábbis azok számára, akik az MH-val csak most ismerkednek. Aki viszont már alaposat ugrott a mélyére, máshol leli meg az örömét. Például a 10-es ritkaságú fegyverek és pajzsok megtalálásában, a tárgytároló dobozok tárkapacitásának megnövelésében, vagy épp a fegyverek élességi szintjének növelésében. A MH masszív és erősen a hardcore közönségnek szóló játék, ez pedig most sem változott.

Bár innen elég nehéz megérteni, hogy Japánban miért lett akkora őrület, de ideig-óráig szórakoztató

Ami leginkább a legégetőbb hiányosság, legidegesítőbb megoldása a játéknak, az a kamerakezelés. A MH a második analóg kar hiányát továbbra is erősen megsínyli, a felfedezéshez és a harcrendszerhez való hozzászokás még mindig hosszantartó folyamat, ez pedig úgy néz ki még jó darabig így is lesz. Főleg, mert a szörnyek befogása még mindig hiányzó funkció, így a kezdeti kaszabolás inkább luftok beviteléből áll, mint kiélezett küzdelemből.

Ez persze nem feltétlenül baj, a Monster Hunter pontosan az a cím, amit nem lehet öt percre felvenni (habár a helyzeten javít az opcionális telepítés, amely az esetenként irritálóan hosszú töltési időn rövidít), hanem el kell benne mélyülni, ki kell ismerni és meg kell tanulni. A rajongótábora ezért szereti és nyilván a jövőben is ezért fogja – de a kapuknál már ott toporog egy kisebb sereg, akik a változásra várnak. Arra, amit a Unite nem hoz: csak egy egészen kis adagban. ■





Bezárt a bazár

Mivel a Monster Hunter egyik PSP-s verziója sem játszható online, a közös kalandokra vágyó európaiaknak be kellett érnie a neten, netán haveri körben szervezett szörnymészárlásokkal. Ez Londonban megváltozott, hisz július 3-án megnyílt a Gathering Hall – gyakorlatilag egy Monster Hunter-képekkel kidekorált, kényelmes ülőhelyekkel megszórt terem, ahol mindenki szabadon partizhatott. Bár a hely népszerű volt (lengyel, sőt, kuvaiti vendéget is fogadtak), mégis villámgyorsan megszűnt – augusztus 30-án volt nyitva utoljára. Valószínűleg azért, mert nem volt bevételük – a Gathering Hall ugyanis ingyenes volt.

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Monster Hunter Unite előre gyártott kottát követő folytatás, amely elsősorban a rajongóknak szól –túlságosan nagy erőfeszítést követel ahhoz, hogy új rajongókat szerezzen magának.

W **7.0**







■ Egy ütés az izomba, és Bowser máris megveszekedett bestiaként tombol odakünn

MARIO & LUIGI™ BOWSER'S INSIDE STORY

ALAPOZÓ A vízvezeték-szerelő testvérpáron kívül a sorozat főgonoszának számító Bowsert is új oldaláról ismerhetjük meg – belülről.



A sokrétűséggel kecsegtető játékok felett örökösen ott lebeg a széthullás veszélye, a történet és a játékmenet kohéziója pedig hasonlóan ingoványos terep, ám a Bowser's Inside Story könnyedén veszi az akadályokat: a Super Mario Galaxy óta nem láthattunk példát arra, hogy egy, az olasz vízvezeték-szerepló nevével fémjelzett játék ennyire változatos és szórakoztató, ugyanakkor ennyire egységes legyen. Pedig a történetből erre nem következtethetnénk: a kurrens főgonosz növekedési hormonnal töltött gombával eteti meg a Mushroom Kingdom lakóit, és Bowser is a falánksága áldozatává válik. A válságtanácskozáson részt vevő Mario, Luigi és a kastély lakói Peach hercegnőstől-mindenestől a sárkány belsejében végzik. És amennyire banálisnak is hangzik a felütés, annyira hangosat csattan a talajszinthez érve.

Bár a második epizód nem hozott sok újdonságot, a Mario & Luigi 3 valóságos forradalom a sorozatban

Kezdetben még felváltva irányíthatjuk a fivéreket és Bowsert; ilyenkor a Koopafejedelmet izometrikus nézetből terelgethetjük destruktív útja során, míg Marióék finom RPG-elemekkel megbolondított platformjáték formájában ismerkedhetnek a sárkánygyík-anatómiával. Minden új játékelem szép fokozatosan kerül a szemünk elé, jut idő a lehetőségek meg- és kiismerésére, majd később, amikor már egyszerre irányíthatjuk Bowsert és a testvéreket, percenként eshet le az állunk. Új értelmet nyer a kooperatív játékmód: Mario és Luigi irányítása eleve szimultán történik (mindegyiküknek van egy saját akciógombja, a jobb ravasszal válthatunk a cselekvések között), ám néha Bowser segítségét is igénybe kell venni. Elérhetetlen platformhoz jutottunk? Igyunk Bowserrel a szökőkútból, és a szervezetében felgyülemlett víz felhajtóereje megoldja a problémát. Bowser nem tud felemelni egy sziklát? A fivérek kalapácsütéseinek nyomán belülről megbombázhatjuk az izmait, amitől erőre kap. Ha már itt tartunk: az ütemérzékre nagy szükség lesz, a körökre osztott harcok során ugyanis csak a támadások egymásutánisága sugallja azt, hogy RPG-vel van dolgunk, a kivitelezésük már precizitást és jó reflexeket is megkövetel. Érzéssel kell bevinnünk az ütéseket, hogy a legnagyobbat sebezzék; ügyesen kell ide-oda passzolgatnunk a focilabdaként rugdosott, egyre gyorsuló teknőst, hogy minél tovább támadhassunk vele; villámgyorsan kell a Bowser ellenfeleire támadó Goombákat lángba borítani a képernyő pöcögtetésével.

Nem telik el úgy tíz perc, hogy ne vadásznánk újabb titkokra, ne botlanánk némi változatosságba, ne váltana irányt a játékmenet – és amit mások csak szedett-vedett minijáték-gyűjtemények formájában képesek prezentálni, azt a Bowser's Inside Story kompakt, egységes játékként helyezi elénk. A lendülete sodró, a humora bájos és mulattató, a cselekménye pörgős, a kivitelezése pedig felsőkategóriás; szebb, ízlésesebben festő játék talán még sosem volt Nintendo DS-en, ami pedig a játékdesignt illeti, arról csak elragadtatással lehet beszélni. A renoválás teljes értékű, a koncepció innovatív és izgalmas; iskolapéldája annak, hogy a Nintendo, ha akarja, tudja, merre van az előre. A „mérföldekkel előre". ■

adatlap

kiadó **nintendo**
fejlesztő **alphadream**
platform **ds**
megjelenés **okt. 9.**
multiplayer **nincs**



■ Bowser harcai, főleg a játék utolsó harmadában mindkét képernyőt megmozgató akcióorgiák, melyeken felvonul a Mario-univerzum minden kajla lénye is.



■ Az ütközetek nem valók epilepsziásoknak, mert a durvább jelenetekben stroboszkópként villog a DS...



■ Az olasz testvéreket (apropó, hogy jutottak el Little Italyból a Gomba Királyságba?) irányítva az időzített gombnyomásoknak hatalmas szerepe lesz.

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

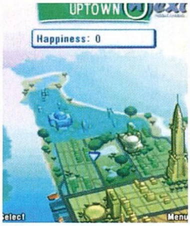
VÉLEMÉNY

Sajátosságának köszönhetően nem teremthet stílust, de semmi nem fogja megmenteni attól, hogy klasszikus legyen.

tyler **9.0**

TOWER BLOXX NEW YORK

8.0 tyler KIADÓ DIGITAL CHOCOLETE



Egy, a maga idejében szép sikereket bezsebelő játék folytatása, minimális módosításokkal; a makulátlan előélet dacára ilyenkor a jóérzésű játéktesztelők egy lerágott csontra gondolnak, és megkérdőjelezik a karrierválasztásuk helyes mivoltát. Aztán sutba kerülnek az előítéletek, a tapasztalatszerzés elégedettséget csempész a prekoncepció helyére, az újságíró pedig éppúgy szereti a munkáját továbbra is, ahogy láthatóan a fejlesztőkkel is ugyanez a helyzet. Bájos, gyümölcsöző kölcsönhatás.



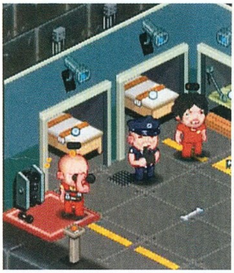
A Tower Bloxx a toronyépítős játékok és a Sim City keveréke; az összetevőket 70-30 százalékos arányban keverték össze a darált jég előtt. A mobiljátékoknál sokszor figyelmen kívül hagyott barátságos irányításhoz mindössze egy gombot kell használnunk: az épületek „belengetett" szintjeit kell minél akkurátusabban pontosan egymásra ejtenünk. Minél magasabb az épület, annál kedvezőbb az értékelés; minél több épületet sikerül minél magasabbra felhúznunk, annál tisztesebb pontszámot kapunk a nap végén. Ezt pedig többféleképpen is hasznosíthatjuk – és itt jön a képbe a menedzsmentrész. Fejleszthetjük a már meglévő épületeket, új építési területeket nyithatunk meg, bővíthetjük az építkezésre használt eszközeink listáját. Míg a pofonegyszerű alapjáték a rövidtávú szórakozást garantálja, a városkép alakításának lehetősége a hosszadalmas futamok monotóniáját oldja. A vele töltött perceket a körítéssel is igyekeztek megédesíteni: hosszú távon is kellemes a jazzes ihletésű aláfestő bárzene, igényességet sugallnak a funkcionális, ám ízléses és letisztult grafika pasztellszínei. A mindebből kikerekedő végeredmény pedig egy addiktív, szerethető játék. Bárki, bármikor, bármeddig előveheti: nem hat rá a nemi megkülönböztetés, nem súlyosbítja a helyzetét korhatár-index, és rugalmasan alkalmazkodik a neki szentelt idők mennyiségéhez is. Igenis vannak olyan játékok, amik mindenkinek szólnak, de nem becsülik alá a közönséget. ■



MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Prison Tycoon

KIADÓ THQ WIRELESS



Bődületesen groteszk elképzelés, megnéznénk, akinek először az eszébe jutott: vidámparkok és vasúti csomópontok helyett ezúttal egy börtön életét kell menedzselni. A fogvatartottak nyugalmának folyamatos figyelése, ennek érdekében a szórakozási lehetőségek biztosítása, a blokk profitábilissá tétele – hol máshol legyen rend, mint egy büntetésvégrehajtási intézetben? Az ötlet ragyogó, akárcsak a külcsín, ám a kivitelezés gáncsot vet; hiába a stílusos grafika, ha a mozgatása nehézkes, és hiába jó az elképzelés, ha a monotonitást csak a bosszantó kiszámíthatatlanság oldja – sajnos ordító a „mi lett" és a „mi lehetett volna" közti különbség. Fél órányi játék elegendő ahhoz, hogy egyetértsünk a lázadásra készülőkkel, és magunk is a szökést fontolgassuk. ■

TYLER **5.0**

Force Recon

KIADÓ SHAMROCK



Háromfős csapat, különböző képességű karakterek, a náci offenzíva visszaszorítása – az alapkoncepció és az izometrikus láttán rögtön a Commandosra asszociálhatunk. És pont eddig tartanak a kellemes érzések; bár a Force Recon kétségkívül fel tud mutatni számos elbájoló jelenetet, valamint mulatságos és szórakoztató kommandírozni az osztagot, az irányításban gyakran jelentkező bugok sajnos eluralkodnak az egyébként egész jól kidolgozott taktikai részen. A Pyro alkotásaiért rajongókat egy-másfél óra erejéig elragadhatja a nosztalgiahullám, és az érdektelen, de toleráns játékosok is tehetnek egy próbát. A problémák nem a „milyen", hanem a „hogyan" tájékán keresendők. Az előbbi szokott megbocsáthatatlan lenni, az utóbbi többé-kevésbé elviselhető. ■

TYLER **5.0**

Gemini Division: Code Cracker

KIADÓ GLU MOBILE



Amilyen meglepőnek tűnik a stílus, olyan magától értetődő a platform kiválasztása: mobilon talán életképes lehet egy szöveges kalandjáték. Különösen, ha olyan minőségi darab, mint a Gemini Division; kissé talán arcátlanul, de a legszebb William Gibson-i hagyományokból és Philip K. Dick életművéből merít. Disztópikus, borzongató jövőkép, thrillerbe oltott science fiction; a vízzel főző szegény ember zsebben hordható Snatcherje. Szerencsére a minijátékok kibővítik, és nem helyettesítik a játékélményt: a biztonsági panelek meghackelése, a titkos kódok megfejtése és a puzzle feladványok kiválóan illenek a stílushoz, igazodnak a történethez. Az interaktív olvasnivalók piacán abszolút hiánypótló, de ettől függetlenül is megérdemel minden dicséretet. ■

TYLER **8.0**

GT Racing: Motor Academy

KIADÓ GAMELOFT



„A legszebb mobilos autóverseny" – hirdeti büszkén a fejlesztő, és teljesen igaza van. Bár a látótávolság kurtácska helyenként, ezenkívül a grafika tényleg párját ritkítónak mondható. A gépkocsi-modellek kidolgozása remek, a belső nézet kialakítását csak dicsérni lehet, az objektumokban gazdag helyszínek pedig csak a V-Rallyval említhetők egy lapon. Tartalmilag sincsenek vele gondok: gyorsverseny, karrier mód, a jogosítvány megszerzésével járó kihívások, C-től S fokozatig. A főbb problémák a Robert Miles-stílusban előadott, sátánista orgonamisét idéző aláfestő zenéknél, valamint az irányítás darabosságánál jelentkeznek (szinte lehetetlen pontosan belőni a kanyarbevételi sebességet); a lelkesedés csillapodtával pedig emiatt egyre több idő és tér marad a bosszankodásra. ■

TYLER **6.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Mini Ninjas

KIADÓ **EIDOS** FEJLESZTŐ **MAGIC POCKETS** PLATFORM **DS**

Akciózás kicsiben, a ninják földjén, hordozható formában – a platformjátékok csendjét látványosan megtörő Mini Ninjas DS-en is próbálkozik. Ráadásul látványos formában, a MN nem csak stílusának, de platformjának is egyik legszebb játéka, a teljesen 3D-s környezet és a részletes karakterek igazi látnivalók. Kár, hogy



a mögötte lévő tartalom már nem annyira izgalmas, a hordozható zsebnindzsák legtöbbször nem akcióznak, hanem hosszú perceket mászkálnak a lehető legunalmasabb terepeken, gyatra minijátékokba bonyolódnak és megküzdenek az esetenként a térképen kívül termelődő ellenfelekkel. A kamerakezelés gyakran okoz fejfájást, ahogy a rettenetesen lassú mederben folyó történet is. A MN jól indul de már rövidtávon is kifullad – ha választani kell, akkor inkább a nagygépes verziót. Vagy valami egészen mást. ■

W **6.0**

Bleach: The 3rd Phantom

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **TOM CREATE** PLATFORM **DS**



Apofozkodásban mindig is elsőrangú Bleach-széria meglovagolja a taktikai szerepjátékok trendjét. A 3rd Phantom ezúttal nem hagyományos gombnyomogatással ereszti egymásnak manga hőseit, hanem négyzetrácsokra osztott csatatérre pakolja őket. Az új irányvonal mellé új történet is jár, a Harmadik Fantom a saját útját járja két új karakterrel. A játékmenet viszont a régi, unalomig rágott sablon, amely kottára felmondja az SRPG-k alapszabályait mindennemű egyediség nélkül. A harcok ráadásul rettenetesen lassúak, az ekkor lejátszott és látványosnak beállított animációk túl lassan töltődnek be és túlságosan hosszúak ahhoz, hogy hosszútávon kibírja az ember idegekkel. Túl kevés a lehetőség, túl kevés a változatosság ahhoz, hogy a Bleach-fanatikusokon kívül más is huzamosabb időt töltsön el mellette – ők is inkább csak a történet miatt teszik majd ezt. ■

W **5.0**

Marvel Ultimate Alliance 2

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **N-SPACE** PLATFORM **DS**

Minden idők legerősebb Marvel csapata DS-en is összecsap: a Polgárháborús harcok a marokkonzolokat sem kímélik. A második Ultimate Alliance többé-kevésbé maximálisan hű a nagygépes verziójához, de a hordozhatóság érdekében több minden hiányzik. Például az egész csapatra ható bónuszok szerepeltetése, amely az újoncoknak lehet, hogy nem fog feltűnni, a HD-konzolos kalandok után viszont látványos a hiánya. Maradt viszont a párhuzamos történetvezetés, a széles karakterkínálat és a játékmenet. Lassú mederben folyva, temérdek szaggatással, az Ultimate Alliance



2 sajnos nem csak ronda, de nagyon gyengén is fut, a lehető legszögletesebb karakterek végtagjai hajlamosak egymásba folyni, a képfrissítés pedig már akár egy ellenfélnél is képes mélyrepülést produkálni. A szuperhősök a helyükön vannak, de messze nem érejük teljében. ■

W **5.0**



KIADÓ **NAMCO BANDAI** FEJLESZTŐ **NAMCO JAPAN**
MEGJELENÉS **SZEPT. 1.** PLATFORM **PSP** MULTIPLAYER **2**

Reneszánszukat élik az egykoron a játéktermeket és az otthonokat magabiztosan domináló verekedős játékok – a Street Fighter IV átszakította a gátat, a nagy visszatérők (Mortal Kombat, King of Fighters, Tekken) után ismét jönnek a régi klasszikusok. Például a Soulcalibur, a Dreamcast-korszak meghatározó sorozata tavaly nagykonzolon már Yoda és Darth Vader támogatásával megmutatta, hogy hol az erő, de most megteszi ezt PSP-n is.



Kezdi mindezt egy kis lódítással, a Broken Destiny hivatalosan nem a negyedik rész átirata, hanem önálló epizód, de a gárdát és a rendszert látva egyértelmű a kiindu-





lópont. Merthogy gyakorlatilag minden maradt, ami tavaly PS3-on és X360-on már látható volt, azzal az eltéréssel, hogy a Star Wars-figurák helyett ezúttal Kratos aprítja a népet vendégkarakterként. A 28 fős gárda a már ismert harcosokból áll össze egyetlen újonccal (Dampierre, a francia bajuszkirály/tőrmester), így a rajongói kényeztetés már alapjáraton megvan, főleg úgy, hogy megnyitni senkit sem kell, a BD már az első bekapcsolás után mindenkit felsorakoztat a ring előtt. És ez tulajdonképpen a legnagyobb hibája, mert ezen kívül olyan sok megnyitható dolog nincs, márpedig a stílus – a multiplayer mellett – pontosan erről szólna.

Van viszont több játékmód, a Soulcalibur 2 Conquest részéhez hasonlító Quick Matchben az AI pofozható le, a Trialsban a képességekben szerzett jártasság bizonyítható, a Gauntletben pedig missziók teljesíthetők. És gyakorlatilag ennyi, a Versus opció a tulajdonképpeni multiplayer, de mindennemű online kapcsolat támogatása nélkül, ami nem csak 2009-ben erősen megkérdőjelezhető, de a PSP kínálatát látva is – a Broken Destiny pontosan az a játék, amely üvölt az internetes küzdőtérért, főleg a kihívás szinte teljes hiánya miatt.

A Broken Destiny legalább szép, sőt, kifejezetten gyönyörű; gyakorlatilag mindent kihoz a gépből, amit lehet. Részletgazdag és



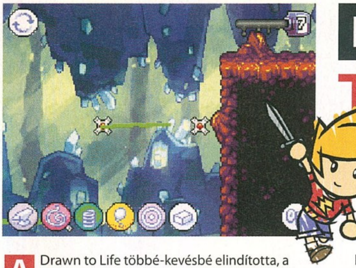
remekül mozgó karaktermodellek, látványos effektparádé és minden elvárhatót tartalmazó hangrepertoár. Erős képfrissítéssel, élénk színekkel: a Broken Destiny tudja, hogy mire képes és meg is mutatja. Kár, hogy más téren lehetőségeit már nem aknázza ki ennyire, a rettenetesen kevés játékmód, a nagyon sovány tartalom és az online teljes hiánya miatt pár hét után már nem kerül le a polcról – még Kratos harci üvöltésével sem. ■





értékelés W

A Broken Destiny nagyon látványos és vérbeli Soulcalibur rész, de a sovány tartalom és az online hiánya miatt túlságosan gyorsan kifullad. **6.9**



DRAWN TO LIFE
THE NEXT CHAPTER

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **5TH CELL** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **OKT. 16.**

A Drawn to Life többé-kevésbé elindította, a LittleBigPlanet mainstreammé tette, a Next Chapter viszont folytatja a folyamatot – a kreativitás határok nélküli, már-már minden szempontból korlátlan üstjét a 5th Cell idén nem csak két kanállal kavarja, de egyenesen annak fenekére is néz. A Scribblenauts a szókincsen át próbál falakat ledönteni, a második Drawn to Life viszont a kreativitásra, egész pontosan a rajzkészségre helyezi a hangsúlyt.

Merthogy a Next Chapter tulajdonképpen semmit sem változott az első rész óta: továbbra is az (esetek többségében) hajmeresztően látványos platformer, kissé bugyuta istenkomplexusos, „jaj ments meg minket a pusztulástól" történettel és a régi kellék-tárral. Ami jelen esetben egy képzeletbeli ecset – a Drawn to Life-ban te magad festheted meg a hősöd, de tulajdonképpen a megmászandó platformok és a pálya egyes részeit is. A Next Chapterben még mindig emelvényeket, dobozokat, gyógyító elemeket és fegyvereket rajzolva terelgetheted a képzeleted mentén álmaid hősét (a választási lehetőségek között a gigászi fallosz továbbra is magas pontszámmal foglalja el a trónt). Az új csavart a logikai feladványok nyújtják, a megfesthető tárgyak több típusát kombinálva verhetőek vissza lézernyalábok és ellenséges töltetek, építhetőek lebegő alkalmatosságok és így tovább.

Ám hiába a drasztikusan színvonalasabb tálalás, ha a belső nem változott: a rajzolás erőltetése miatt a Next Chapter még mindig kevés platformernek vagy logikai játéknak. Látványos, az első pár órában teljes egészében magával ragadó, de hosszútávon erősen megmutatkozik az, hogy a fantázia bár korlátlan, a lehetőségek száma nem az. Platformokon ugráló hímtag ide vagy oda. ■





értékelés
w

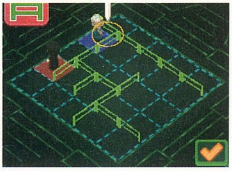
A Drawn to Life második része bár szebb, mint elődje, de pontosan azokat a hibákat követi el, ami miatt gyorsan kifullad. Kár érte!

7.0

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

My Sims Agents

EA • THE SIMS STUDIO • DS

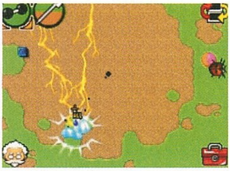


Nem hagyja abba a My Sims-univerzum folyamatos bővítését az Electronic Arts: a kisvárosi élet és a partijátékok világa után a zsebsimek most ügynökösdit játszanak. Méghozzá eléggé rosszul, az első masszív frusztrációt a menük alá pakolt, alig három másodperces és folyamatosan ismétlődő MIDI zene okozza, majd terítékre kerül az öt sablont váltogató missziókínálat és a tényleges játékmenet... ami minő meglepetés, minijátékok gyűjteménye. Méghozzá rettenetesen unalmas, siralmas és borzalmasan gyatra daraboké, a simkreálás után bedobott radarjeles tárgykeresés csak a kezdet, ezt csak még rosszabb, még hosszabb darabok követik. Ráadásul a nyomozás sem kiemelkedő, a városlakókkal való beszélgetés ugyanolyan sivár, ahogy a kezelés is. Ez nem a maga napja, ügynök. ■

w **3.0**

Ant Nation

KONAMI • DS



Ásót ragad a Konami és a hangyák nagyrészt ismeretlen birodalmába fúrja magát. Az Ant Nation valós idejű stratégiaként kíván betekintést nyújtani a szorgos földalatti munkások életébe – a közel 100 missziót kínáló RTS-ben szintről szintre egy hangya-birodalmat kell kialakítani, kihasználva a kasztrendszer előnyeit. A harcosok és a munkások megfelelő elosztásával szedhető fel a szükséges alapanyag, miközben olyan akadályok küzdhe-tőek le, mint a betolakodó rovarok vagy az áthatolhatatlan földdarabok. A hangyák ráadásul továbbfejleszt-hetőek a természeti erőkkel kapcso-latos ellenállásuk terén (víz, tűz) – a probléma csak az, hogy – az amúgy hihetetlenül ocsmány – játéktér túlsá-gosan távol helyezkedik el, a lényeket kezelni nagyon nehéz. És unalmas, bődületesen unalmas... ■

w **2.0**

Naruto Shippuden: Ninja Council 3

D3 • ASPECT • DS



Harmadszorra ül össze a nindzsatanács. A 25 karaktert felvo-nultató Ninja Council 3 az anime és manga rajongók kiszolgálása, a GBA-korszakot idéző megvalósítás-ban. Miért is? Ott a kétdimenziós játéktér, az oldalra scrollozó előreha-ladás, a szűkös sablonból felépített, végletekig egyszerűsített és nagyon szögletes pályadesign és a szinten-ként alig változó ellenfélkínálat. Naruto és társai végigverik a teljes univerzumot, bevetik a Jutsukat és túlélik a legnagyobb harcokat. Abból pedig akad bőven, a Ninja Council gyakorlatilag nem is kínál mást, mint végtelenített pofozkodást, ami egyedül gyorsan unalmassá válik, de a négyfős multiplayerben minden összeáll – még a sikítozó és toporzékoló Naruto rajongók lelki-világa is. ■

w **6.5**

Dirt 2

CODEMASTERS • FIREBRAND • DS



Dagonyázás a sárban, másodszorra. A nagygépes verziók után megje-lentetett DS-es Dirt 2 visszafogott mennyiségű murvával és földdel, de padlóig tolt gázpedállal rója az utakat. A platformon az eddigi legjobb megvalósításban, a Dirt 2 nem csak kifejezetten tetszetős, de még reme-kül is működik: meghagyja az eltérő járműosztályokat, a masszív verseny-kínálatot, a fejlesztési rendszert és a saját szájíz szerinti alakításokat. Teszi mindezt minden szempontból 3D-s környezetben, komplett pályaszer-kesztővel és multiplayer támogatás-sal. Igaz, online képességek nélkül, de egy baráti társaság kiélheti piszkos vágyait a portengerben tapicskolva. Vannak, akik tudnak jól teljesíteni ilyen korlátok között – a Dirt 2 ilyen. Sárban, hóban és esőben is megállja a helyét! ■

w **7.5**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE NOVEMBER 12-ÉN JELENIK MEG.

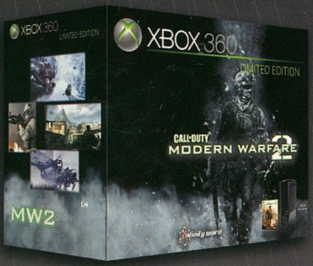


14,999 Ft-tól
Modern Warfare 2
576 a játékmagazin
576 online webáruház
FORZA MOTORSPORT 3
FIFA 10
jön! www.576.hu

Super Elite gépcsomagok kizárólag az 576 KByte-nál!

Modern Warfare 2 gépcsomag tartalma:

- » XBOX 360 exkluzív borítású ELITE gép (250GB HDD)
- » 2 db fekete vezeték nélküli kontroller
- » fekete headset
- » Modern Warfare 2 szoftver



csak
89.990,-



MODERN WARFARE 2

Forza Motorsport 3 gépcsomag tartalma:

- » XBOX 360 ELITE gép (250GB HDD)
- » 2 db fekete vezeték nélküli kontroller
- » fekete headset
- » Forza Motorsport 3 szoftver

FORZA MOTORSPORT 3

csak
89.990,-





A gépcsomagok már előrendelhetők a honlapunkon: www.576.hu